PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

# POWER UNLIMITED

HET GROOTS… …X

## GOD OF WAR III
MEER DAN INDRUKWEKKEND

## GTA: CHINATOWN WARS
HEEL VEEL SAMBAL BIJ!

## MADWORLD
HAK ZE IN REMOOTJES OP DE Wii

## ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
EXCLUSIEF!

★ WOUTER'S MEGA USA-TRIP

GUITAR HERO METALLICA, WOLVERINE, WOLFENSTEIN, SINGULARITY, PROTOTYPE, COMIC-CON

WWW.PU.NL

APR.2009

€ 3,85




# RESIDENT EVIL 5

PLUS: VOORUITBLIK OP DE E3 2009 • MAAK DE REIS VAN JE LEVEN MET DRAGON QUEST 5 • PES 2009: WÈL TOF OP DE Wii • GODFATHER II LIJKT ER NOG NIET OP • MACABERE SFEER IN BATMAN ARKHAM ASYLUM • BEHOORLIJK BIKKELEN IN STORMRISE • AFRO SAMURAI BLIJKT EEN TEGENVALLER • 50 CENT: BLOOD ON THE SAND IS EEN VETTE FRIKADEL SPECIAAL • SHELLSHOCK 2 SMAAKT ALS EEN BEDORVEN VIETNAMEZE DROL • EINDELOOS RENNEN EN ZWIEPEN MET SONIC AND THE BLACK KNIGHT • ROLANDO ROLT HEERLIJK OP DE iPHONE & iPOD TOUCH • ETERNAL SONATA • EN VEEL MEER...

# ABOJAA - DEEL 2

Ik mag dan head-honcho van deze toko zijn, toch is dit kleine stukkie hier de enige ruimte die ik van Ed krijg om mijn zegje te doen. Persoonlijk begrijp ik daar niets van want ik vind wat ik schrijf altijd bijster interessant, maar vreemd genoeg denkt Ed daar anders over. Ik ben dan ook genoodzaakt mijn (geniale!) abojaa verhaal van de vorige keer hier voort te zetten, want ik was nog lang niet klaar.
Zoals gezegd gaan wij de abo's vanaf nu wat vaker in het zonnetje zetten, met als recent voorbeeld de "Leuke Meuk Loterij" die we vorige maand begonnen zijn, en die natuurlijk gewoon doorloopt. Voor nieuwe abo's zetten we deze maand in op Spellborn, de MMO die door Steven de niet lullige score van 85 kreeg. Neem je nu een jaarabonnement op de PU dan krijg je de volledige game inclusief drie maanden speeltijd gratis! Bestaande abonnees pissen echter niet naast de pot, want die krijgen op vertoon van hun VIG Card maarliefst 20% korting op de gehele hardware accessoire lijn van D3mon bij Free Record Shop! En heb je Spellborn eenmaal geïnstalleerd, dan hebben we tevens een extra interessante queeste voor je. Weet jij namelijk onze eigen MMO specialist Maarten in de game te vinden, dan maak je ook nog eens kans op een vette trip naar de Gamecom in Keulen.
Hoe dat precies in zijn werk gaat lees je natuurlijk op PU.nl, want mijn ruimte in deze PU is alweer op.



Niels




# IEMAND MOET HET DOEN



# DE REDACTIE

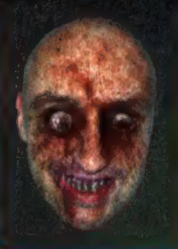
De zombie is weer helemaal hot. Na Left 4 Dead en House of the Dead: Overkill is het deze maand de beurt aan Resident Evil 5 om de ondoden op je scherm te laten schitteren. In dat kader bedachten we de volgende vraag voor onze redactieleden: waar zou jij als zombie graag eens je tanden inzetten.

## WOUTER



Ik heb daar een lijst van, ingedeeld in vrouwen van boven de 40, meisjes van onder de 20 en nog eentje voor alles daar tussenin. Die zijn dan vervolgens weer ingedeeld in shortlists en reservelijsten. Hoe dan ook, helemaal bovenaan de shortlist staan de meest bijtbare ladies, en dan noem ik een Liv Tyler, Jennifer Connelly of Scarlett Johansson. Maar het állerliefst zou ik Famke Janssen héél zachtjes in haar bips bijten, die kan dit namelijk lezen...

## JAN



Die vraag komt precies op het goede moment!
Het herinnert me er namelijk aan dat ik als de wiedeweerga een afspraak moet maken met de tandarts voor mijn halfjaarlijkse controle, want dat was alweer een dik jaar geleden. Mijn tandarts heeft trouwens een bloedmooie assistente dus als m'n gebit in orde is, zou ik wel weten waar ik dan als eerste m'n tanden inzet.

## JEROEN



Als enige vegetarische zombie heb ik het bijzonder moeilijk. Onbeschaamd in vlees bijten kan dan natuurlijk niet, maar om nu als vega-Zombie je tanden in een kropsla, rode biet of winterpeen te zetten, nou nee.
Mocht ik dan toch ergens mijn tanden in zetten dan zal dat in een andere vegetariër zijn! En dan kies ik natuurlijk voor de meest sexy vegetariër van 2008 Ancilla Tilia. Raaaaah!

## STEVEN



Liv Tyler (sorry heren, I call dibbs), Pink (kutmuziek neem ik voor lief), Beyoncé (voor de stevige trek), Jenna Jameson (zombie stripper, duh!), Amy Jo Johnson (de Pink Power Ranger, don't ask), Dita Von Teese (beetje jammer dat Marylin Manson er overheen is gegaan, maar ja), Scarlett Johansson (wil ik best tegenkomen in Tokyo), Angelina Jolie (leip, maar blijft lekker), Mila Kunis (lekker en speelt WoW). Moet ik al stoppen?

## J.J.



Vroeger op de middelbare school kende ik een meisje dat Kip van achteren heette.
En laat dat nu mijn favoriete stukje vlees zijn.
Destijds maakten we altijd de grap dat haar broer met de zus van Adam Curry moest gaan trouwen, krijg je Kip Curry.
Volgens mijn vriendin heb ik trouwens de tafelmanieren van een zombie maar dat is weer een ander verhaal.

## ED



Raar dat bijna iedereen aan mooie meiden denkt om als zombie in te bijten. Ik dacht eerder aan Rita Verdonk of zo. En dan niet voor het lekker, natuurlijk. Maar goed als we op die toer gaan, weet ik er ook nog wel een paar zoals Nance, Marianne Timmer, Chantal Janzen, Ilse de Lange, Carice van Houten, Hanna Verboom... Verrek, nu ik dat rijtje zie; dat zijn allemaal blonde meiden, en mijn vrouw is hartstikke donker. Nou ja, alles beter dan kaal, toch?

## JURJEN



Ik zou mijn tanden graag eens in een zeehond zetten. Dat zo'n beest gewoon een beetje nutteloos op zo'n wad ligt te liggen, en dat ik hem dan van achteren besluip en geheel onverwacht mijn tanden in zo'n mooi strak stukje zeehondenhuid zet. En dan ook echt vastbijten hè, dat ie begint te piepen! En trekken aan dat beest! Dat lijkt me echt heerlijk om eens te doen. Binnenkort maar eens naar Pieterburen.

## MAARTEN



Ik zou mijn zombietanden wel in de sappige reet van Scarlett Johansson willen zetten. Of die van Eva Longoria als die bruine dijbenen van haar zijn ingesmeerd met slaolie, of Gemma Atkinson met die gigantische jetsers en laten we Adriana Lima alsjeblieft niet vergeten... Ik zou trouwens niet doorbijten bij al deze lieftallige slachtoffertjes. Dat zou ik wel doe bij iemand als Paris Hilton. Die verdient het. Hoewel, daar zit weer weinig vlees aan.



Als het al niet de mooiste trip uit de PU historie was, dan toch zeker de langste. Een kleine twee weken toerde Wouter door de VS om heel veel nieuwe Activision games te bekijken en te spelen. In dit nummer lees je er alles over en dat was gelijk ook het enige nadeel vond Wouter, want hij moest maar liefst dertien pagina's inleveren bij Ed.
Nadat hij z'n derde special eindelijk af had en aan nummer vier moest beginnen, dachten wij hem dan ook heel zachtjes "iemand moet het doen" te horen jammeren, maar dat kan verbeelding zijn geweest.

# FEESSIE



Jongens, wat zijn die snotneuzen op de redactie allemaal trots op hun iPhone'tje. De ene gadget is nog toffer dan de andere en wordt uitgebreid aan iedereen gedemonstreerd... maar een behoorlijke foto ermee maken, ho maar.
Natuurlijk hadden we geregeld dat iemand een écht fototoestel bij zich had tijdens de Killzone 2 party, alleen waren we zo dom geweest dat te vragen aan Wouter. En dus hadden we geen fototoestel. "Geen probleem", riepen alle iPhone bezitters in koor: "wij schieten wel wat toffe plaatjes". Uiteindelijk leverde dat één foto op waar nog iets herkenbaars op stond... maar we vermoeden dat dat uiteindelijk meer aan de beschonken toestand van de "fotografen" lag, dan aan het toestel.

# UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals je in deze PU kunt lezen, heeft Wouter een zwak voor kortgerokte verpleegsters (wie niet) en kon hij ze ook op de Comic-Con in New York niet weerstaan. Ook schrijft hij dat de prachtige PU Gameplay zusters de oorzaak zijn van deze voorliefde. Ik zocht gelijk even in mijn ouden doosch naar de dames waar Wouter op doelde, en ineens kwam alles omhoog... uuuh... weer boven.

ED



# UNICUM

Een unicum in ruim 15 jaar PU: twee games uit dezelfde franchise krijgen in één nummer allebei een Gold Award. We doelen dan natuurlijk op GTA IV: The Lost and Damned (zie screen) en GTA: China Town Wars; respectievelijk downloadable content voor de Xbox 360 en een heerlijke game voor de DS.
Het wachten is eigenlijk alleen nog op een versie voor de Wii, en volgens Jurjen (zie ook elders in deze PU) gaat ook dat vanaf GTA V absoluut gebeuren, en Rockstar kennende zal ook die versie weer voor goud gaan...







★ Brief ★ VAN DE MAAND

# COMPLIMENTEN

Ik heb nog nooit de moeite genomen om feedback te geven over jullie blad. Kut dat er mensen zijn verdwenen, fijn dat er bepaalde mensen zijn uitgesodemieterd, maar WOUTER.... hoe zal ik 't zegge? Geweldig, prima, goed, kicken, ik zie gewoon MEZELF (tien jaar geleden). Altijd al genoten van Jan, JJ, Jurjen, ooh sorry als eerste hoort natuurlijk de ouwe rot in 't vak. **E**indhovens **D**agblad is trouwens vernoemd naar jou. (sorry moes effe).
Maar even terug naar THE POINT. Wouter blijf zo. Natte nonnenkut is precies wat net niet/wel over het randje gaat. And that make's me a happy panda.
Maarten je hebt jezelf een plaats verworven tussen zeer talentrijke schrijvers met je opvattingen en een eigen kijk, zeker sinds je een eigen mening durft (en kan) neerzetten zonder ondergezeken te worden door je eigen (meer ervaren) collega's. Dude je hebt jezelf hier tussen gewurmd als een rupsje en je bent ontpopt als een zeer bedreven en energieke Jezelf. Terughoudend en kritisch.
Ik lees en ben geabonneerd op dit blad (en heb ze allemaal bewaard, tot zeer grote ergernis van mijn vrouw) vanaf de Starfox, of te wel Starwing cover die jullie eerste blad is geweest waar ik echt van ben gaan houden.
De voorzetting van jullie blad is niet altijd even stabiel geweest maar in deze (financiële) crisis MOET ik jullie bedanken dat jullie steeds met dezelfde kracht doorgaan. En Wouter: verander aub niets want dit is precies de boeren lompheid die we kunnen gebruiken.
(fijn dat ik na tien jaar eindelijk iets (hopelijk nuttig en lovend) heb kunnen schrijven over het team waar ik de komende jaren graag meer van wil horen.)
Met zeer vriendelijke groet,
PS. Mijn dochter is net geboren maar ik kan jullie echt niet missen, net als mijn dochter.
**Marc van der Kruis | Internet**

*Beste Marc, bedankt voor de complimenten. Wouter was zo in zijn nopjes met jouw brief dat we besloten 'm Brief van de Maand te maken want het gebeurt niet zo heel vaak dat we deze norse natte nonnen naaier met een glimlach rond zien lopen. Bedankt daarvoor. Je EA game naar keuze komt naar je toe!*

# MOTORSTORM ROELEERT



"Zelfs in het offroad racegenre stikt het van de moddervette en grafisch gelikte games als Colin McRae: DiRT, Sega Rally en Pure. De strijd om de graphics zal MotorStorm Pacific Rift niet winnen.." (PU nr 180)
Deze zinnen van Maarten schoten mij te binnen toen ik onlangs voor het eerst Pacific Rift speelde, en ik vraag me af hoe hij tot deze conclusie kwam.
Ten eerste "stikt" het helemaal niet van soortgelijke racers (je noemt er zelf maar drie, waarvan twee niet echt soortgelijk en ook niet echt recent) en ten tweede wordt de grafische standaard, reeds neergezet in de eerste MotorStorm, nergens gehaald. Ook bij Pure niet, ook al zijn de grafische slimmigheidjes overtuigend.
Nee, wat mij betreft heeft MotorStorm PR maar één soortgelijke titel waar die het tegen op moet nemen en dat is Motorstorm 1. Een strijd die zeker niet op alle punten wordt gewonnen (o.a. wordt er op enkele punten grafisch wel degelijk ingeleverd) maar gelukkig voegt PR genoeg toe om bestaansrecht te hebben.
Ik heb er in ieder geval erg veel lol in en vind dat Evolution Studios wel een pluim kan gebruiken. Bij deze dus!
P.S: En ja, ik vind jullie blad geweldig en lees het al sinds het prille begin:)
**Jurgen (modderspuit 11) | Internet**

*Een beetje een motorstorm in een glas water, Jurgen. Net als Maarten, vinden heel veel racefans PURE een erg leuke game die zeker kan wedijveren met MotorStorm. Niet dat Evolution Studios geen pluim verdient natuurlijk. Want die zijn al goed bezig sinds hun WRC titels!*

# ZEIKBRIEFVAN DE MAAND

Dag PU mensen,
Ik heb er al meermalen over nagedacht, om een klachtbrief te schrijven naar de PU.
Echter, telkens maakte ik mezelf wijs dat het wel meeviel. Die decembermaand, dan komen er nou eenmaal veel goede games uit.
Maar nu ging het weer eens jeuken en besloot ik het toch te doen. Aanleiding: een andere boze brief aan de PU in het laatste nummer.
En wat is het ergste, dat zulk soort brieven geplaatst worden terwijl ze enkel gaan over één ding: de beoordelingen.
Nee, nee. Er is nog veel meer mis met de PU. Dat jullie nou het grootste gameblad zijn van de Benelux is geen vrijbrief om onzin te schrijven.
Overigens wil ik het eerst nog even hebben over een paar cruciale foutjes (overigens niks bij de hoeveelheid fouten die ik toch nog regelmatig zie staan): Jurjen, het is verredomme tHrash en geen Trash Metal en Steven, de laatste van All Shall Perish heet Awaken the Dreamers en niet The Brave Awakening, en hard is 'ie verre van. Zijn jullie nou metalheads?
Maargoed, waar ik ten eerste last van heb, is jullie manier van waarderen. Dat er goede games uitkomen, prima, maar pas die manier van waarderen dan aan! Lezers lezen de Power Unlimited om te bepalen welke game ze gaan kopen, en als de helft ervan een score boven de 90 in de wacht sleept, heeft dat niet veel nut meer.
Schaf het dan af. Kunnen jullie je een beetje gaan focussen op het schrijven van een goede recensie, want die zie ik nog zelden.
Dat brieven schrijven aan ontwikkelaars (Jan, ik ben teleurgesteld dat jij er ook voor bent gezwicht) is inmiddels ook zo afgezaagd als de pest, en echt originele stukjes zitten er zelden in. Wouter spant de kroon. Dat jullie niet geheel braaf en genuanceerd willen overkomen snap ik, maar ik hoef niet om de zin een shit, fuck, kak, tering, pest, neuk, oma, moeder, baarmoeder, vagina, kut, poes, poep, drol, ruk, kont of aars te lezen, en de hoerenavonturen die je op je perstripjes beleeft mag je voor mijn part ook voor je houden.



Als dat de nieuwe PU-humor is, zie ik het somber in. De bijschriften anno 2008/2009 zijn ook niet veel soeps. Die schoonmoeders en aambeien kennen we nu wel. Bedenk eens wat leuks, want dit komt mij (en ik ben vast niet de enige) de strot uit.
Gelukkig lopen er nog mensen mét visie rond bij de PU. Ten eerste de Powerspy, die als enige zijn gevoel voor humor heeft behouden, en ten tweede mijn naamgenoot JJ, die zijn reviews nog regelmatig op een uiterst nuchtere manier schrijft. Zijn commentaar over zeurkneuzen en randdebielen in #181 las ik bijvoorbeeld met plezier.
Af en toen duikt er nog wel eens een leuke special of review op (de special met de gamende pastoor of de review van Leven op de Boerderij bijvoorbeeld), maar het is ver beneden het niveau van grootste gamesblad van de Benelux. Sorry, ik heb jarenlang jullie blad met plezier gelezen, maar het gaat nu echt de verkeerde kant op.
Hartelijke groeten uit zwart gat Lelystad en veel succes met het (grondig) verbeteren van jullie blad.
**JJ Kamminga | Internet**

*Jij bent toch niet diezelfde JJ Kamminga die ons vorige maand die tekening opstuurde van een Helghast die niet eens op een Helghast léék (zie plaatje boven)? En dan zeg jij dat WIJ slecht bezig zijn!*
*Ed vermoedt dat jij zelf enorm jeukende aambeien hebt, en anders hoopt ie dat je ze krijgt. En Wouter was zo boos dat hij iets riep van: "shit, fuck, kak, tering, pest, neuk, baarmoeder, vagina, kut, poes, poep, drol, ruk, kont en aars", als we 'm goed hebben verstaan.*



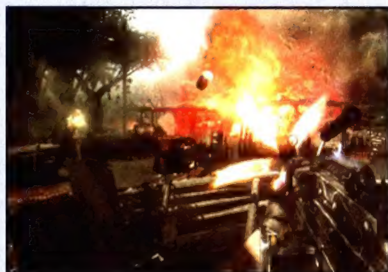
**De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.**
**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

# YO!ART

Beste gasten van het gaafste gameblad van de Benelux. Hier een foto van m'n tekening van Lara Croft in Tomb Raider Underworld . Heb er paar weken aan gewerkt. Hopelijk plaatsen jullie hem in het blad.
**Roberto van Vliet | Internet**

*Thankz Roberto. Zoals jij haar getekend hebt, lijkt Lara sprekend op de vriendin van Wouter. Dat houdt dus wel in dat je Miss Croft een stuk lelijker hebt gemaakt dan ze is.*

# ZWAAR



Beste heren van de PU,
Het leven valt rond deze tijd van het jaar behoorlijk tegen voor een arme puber zoals ik. School verlangt dat je keurige cijfers haalt en je goed oplet tijdens de les. Je vriendin dat je aandacht aan haar besteedt en haar zo af en toe verwent. En dan zijn er ook nog je ouders, die willen dat je op tijd naar bed gaat en op tijd thuis bent. Ook ben je verplicht je sociale leven in stand te houden en moet je je krabbeltjes op Hyves beantwoorden en dien je je mails te checken.
Gezeik waar ik normaal mee kan leven maar rond deze tijd helemaal gek van word. En waarom kan ik dat gezeik dan zo plots niet meer hebben vraag je je af? Het is allemaal de schuld van games!
Het lijkt wel of ontwikkelaars helemaal leip worden, elk jaar rond december. Ze maken de meest briljante producten en lanceren die met tientallen tegelijk in twee maandjes tijd! Fable 2, Gears of War 2, Far Cry 2 (zie screen), binnen twee maanden gaf ik 175 euro (!) uit aan deze games. en het verschrikkelijke is, dat ik nog niet eens voldaan ben. Elke keer als ik in de Free Record Shop kom, kijken de hoesjes van Fallout 3, Rockband 2 en Dead Space me verleidelijk aan. Maar ik heb er gewoon de tijd niet voor. Om over geld nog maar te zwijgen!
En nu, ruim drie maanden na die belachelijke shitload aan topgames, heb je al je tijd en geld opgeofferd aan games en speel je je laatste najaarsgame uit.. en denk je verzadigd te zijn.
MAAR... wat staat daar nou in het foldertje van de Bart Smit aangeprijsd? Resident Evil 5, Street Fighter IV, Fear 2, Halo Wa...AAAARHHHGG!!!!!
Keep up the good work!
**Jelle Havermans | Internet**

*En jij denkt dat jíj het zwaar hebt? Maar wij moeten ze echt allemáál spelen. Inderdaad Jelle, life sucks and then you die.*

# CJP PAS

Hallo PU-redacteuren,
Nog even een aanvulling op Michal (brief v/d maand in februari). Jullie verdienen niet alleen een pluim voor het gesprek met Roderick Vönhogen, maar ook voor jullie prachtige schrijfwerk!
Zelf schrijf ik namelijk ook reviews en nieuwtjes.
In de bijlage zit mijn laatste review over Pokémon Dash, ik hoop dat jullie 't snel lezen, want nu komt de vraag: kunnen jullie mij tips geven om net zo goed als jullie te worden?
Ik zie wel of ik een mailtje terug heb.
Groetjes,
**Falco van Bakel | Hoofddorp**

*Ed vond je review best redelijk geschreven, en als je inmiddels abonnee geworden bent, vindt hij het zelfs goed geschreven.*

# KORTE VRAAGJES

Hoi Crew,
Jullie blad is echt te gek! Maar effe zakelijk:
❶ Komt er nog een expansion voor Guild Wars uit?
❷ Is het waar dat er een Guild Wars 2 komt?
❸ Is Guild Wars goed om te nemen als je het niet ruim genoeg hebt voor: World of Warcraft?
TNX, dat waren ze. Ga zo door met jullie blad!
**Tiemen Wierda | Internet**

*❶ We hebben werkelijk geen idee, het is nogal stil rondom de serie.*
*❷ Eeh... Woon je soms in Midden-aarde? Die shit is al tijden uit man!*
*❸ Omdat het gratis online te spelen is bedoel je? Dan heb je een punt, maar WoW is natuurlijk wel de koning.*

---

Hey PU gasten,
Ik had een vraag. Welke is leuker, Killzone 2 of Resident Evil 5?
Bedankt,
**Wouter Otten | Amersfoort**

*Joh doe niet zo moeilijk. Koop ze gewoon alletwee!*

---

Hallo PU gasten,
Vorig jaar in jullie blad was mijn oog gevallen op de game One Piece: Unlimited Adventure. Helaas na wat Googlen kwam ik erachter dat deze niet in Europa te krijgen was.
❶ Weten jullie of de Amerikaanse versie speelbaar is op een Europese Wii?
❷ Is er een PAL versie verkrijgbaar? In Australië ofzo? Zo ja, waar?
❸ Andere legale manier om deze game te spelen?
Bij voorbaat dank,
De groeten,
**Robert | Internet**

*❶ Nee, je zult een US Wii moeten hebben om US games te kunnen spelen.*
*❷ Niet dat we op het moment weten. In Sydney zou je eventueel die gameshop in Phillip Street kunnen proberen.*
*❸ Gewoon effe een US Wii halen en de game, simpel.*

---

Ey PU!!
Ik heb een paar vraagjes voor jullie:
❶ Is er al iets bekend over Gears of War 3?
❷ Waarom doen jullie geen posters meer van modellen bij de PU net als in PU 180?
❸ Wat weten jullie over CoD Modern Warfare 2?
Alvast bedankt en keep up the good work!
**Arshia Ghasempour | Internet**

*❶ Nope, nou ja dat hij komt.*
*❷ Die komen misschien nog wel een keer terug.*
*❸ Dat het een first-person shooter is en dat het er dik uitziet.*

---

Hey PU-lui!
Een paar korte vraagjes...
❶ Hoe kan ik zonder eigen creditcard, geld op m'n PS3-account krijgen??
❷ Komt GTA IV The Lost and Damned alleen naar XBOX 360, of ook gewoon naar de PS3??
❸ Is er al wat meer bekend over de komst van Gran Turismo 5??
Gegroet,
**Wim | Internet**

*❶ Door die van je vader te pakken!*
*❷ Er wordt gefluisterd dat hij ook naar de PS3 komt, maar wij durven er onze collectie Antilliaanse dierenpostzegels niet onder te verwedden..*
*❸ Hij moet dit jaar verschijnen.*

# RARE PLAATJES



HEY PU GASTEN,
IK ZAT WEER EENS CRYSIS TE SPELEN MAAR TOEN IK IN HET TWEEDE LEVEL ZAT, ZAG IK INEENS DRIE MANNEN IN DE LUCHT ZWEVEN.
IK DACHT METEEN EVEN EEN FOTO MAKEN EN OPSTUREN.
GROETJES,
JASPER THEUNISSEN | INTERNET

HEEL TOF, JASPER. WIJ VERMOEDEN DAT DIT GASTEN ZIJN VAN DE LUCHTMOBIELE BRIGADE.

**Overtref Jasper en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:**




REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.

# RESIDENT

**Terwijl Steven nog onder de blauwe plekken zit als gevolg van de rake klappen die Street Fighter IV recentelijk heeft uitgedeeld, opent Capcom wederom de aanval. Resident Evil 5 is de zoveelste topper die ons begin 2009 overdondert, en Steven ontvangt ook dit horror avontuur met open armen.**




Geduld is een schone zaak. Ik kan me nog goed herinneren dat we de afgelopen jaren op de grote gamebeurzen meerdere malen teleurgesteld waren omdat we slechts trailers van RE5 te zien kregen, terwijl we hadden gehoopt eindelijk eens eigenhandig zombies af te mogen knallen. Desondanks maakten al die trailers ons behoorlijk enthousiast. Ze maakten ons in ieder geval duidelijk dat Capcom opnieuw voor een originele setting had gekozen, die gezien het gebruik van fel daglicht een nog grotere breuk was met de eerste drie delen dan RE4.

En nu is het zover! De game zit in mijn console en ik ben al een paar nachten aan het genieten van dit geweldige horror avontuur. Maar toch heeft RE5 een keerzijde. Er zijn genoeg vernieuwingen geïntroduceerd maar bepaalde vaste waarden betreffende de gameplay worden niet overboord gegooid. En kennelijk valt dat niet bij iedereen in goede aarde, zoals duidelijk zal worden uit mijn discussie met JJ over de besturing. Is dat terecht? Ik ben bang dat er in dit geval geen eenduidig antwoord is.




## OLD SCHOOL

RE5 is onderdeel van de meest recente ontwikkeling in gamedesign bij Capcom: old school gameplay in een hyper modern jasje proppen. Street Fighter IV is hier het duidelijkste voorbeeld van.

Zoals uit mijn review en blogs op PU.nl hopelijk wel duidelijk is geworden, is SFIV een fightinggame die zich wat betreft diepgang kan meten met de beste 3D fightinggame series. De keuze om de basis van de oude SF delen te gebruiken is weliswaar gewaagd, maar pakt opvallend goed uit. Hetzelfde kan worden gezegd van RE5, dat aan bepaalde conventies trouw blijft die gezien het moderne voorkomen van de graphics sommige gamers (onaangenaam?) zullen verrassen.

Zelfs ik kan enkele voorbeelden verzinnen hoe Capcom op simpele wijze wat vernieuwing had kunnen doorvoeren (en zal dat ook doen in deze review) maar de besturing als gebrekkig afdoen is simpelweg niet terecht.

## SCHRIKKEN?

Gaat de wereld dus schrikken als ze ontdekken dat de super realistische graphics worden vergezeld door gameplay-elementen die de




## STEVEN EN JJ HEBBEN BEEF

Resident Evil 5 is een hele dikke game, maar die besturing... De een heeft er geen problemen mee en vindt dat het gewoon bij Resident Evil hoort en de spanning verhoogt, de ander laat de controller flink door de lucht vliegen en vindt dat Capcom lui is. Natuurlijk zijn de PU-redacteuren het ook hierover niet met elkaar eens.



**JJ:** Het spelen van Resident Evil 4 op de GameCube behoort nog steeds tot een van de vetste spel-ervaringen die ik ooit heb gehad. Ik meen zelfs dat het de enige game is die ik echt uitgespeeld heb op die mislukte console van Nintendo. En dus keek ik al jaren uit naar deel 5. Nu ik die voor een deel gespeeld heb, loop ik toch tegen een probleem aan: de besturing. Hoe vet de actie en de sfeer ook is, ik loop me af en toe zwaar op te vreten. Dat stroeve lopen, dat langzame draaien, dat gezeik met herladen en combineren van objecten... Ja, je kunt ook het first-person gezichtspunt instellen, maar dat haalt een groot deel van de ware Resident Evil

# EVIL 5

POWER UNLIMITED GOLD

STEVEN ZWEET PEENTJES




Resident Evil serie al jaren sieren? Ik kan het me niet voorstellen. Metal Gear Solid 4 is tenslotte ook goed ontvangen, ook al is niet iedereen blij met de ellenlange filmpjes. Terwijl de Splinter Cell reeks z'n best doet om het stealth genre van zoveel mogelijk realistische toeters en bellen te voorzien, wordt Metal Gear Solid nog steeds gekenmerkt door vijanden die zelfs door te schuilen onder een kartonnen doos op het verkeerde been kunnen worden gezet. Was Metal Gear Solid 4 daardoor achterhaald en minder leuk om te spelen? Dacht 't niet.

"EEN GRUWELIJK DIKKE GAME WAAR IK INTENS VAN HEB GENOTEN."

## BESTURING

Laten we dus maar eens de besturing van RE5 onder de loep nemen. Enerzijds is er het uitvoeren van de aanvallen. Je hebt nog altijd een pistool en mes in je bezit die je met een druk op de knop tevoorschijn kunt toveren (ieder wapen is gekoppeld aan een eigen knop) wat als negatieve bijwerking heeft dat je niet meer kunt lopen of rennen.

Het stilstaand om je heen hakken en knallen is natuurlijk wel realistisch, en zorgt ervoor dat je goed moet nadenken over je positionering en de afstand tot de vijanden alvorens naar een wapen te grijpen.

Ik zou het persoonlijk ook erg ongepast vinden als je in shooter stijl om vijanden heen had kunnen rennen en springen, maar stapvoets bewegen »




### SHEVA STIEKEM BLOND?

Over de A.I. van jouw partner, Sheva Alomar, heb ik me in mijn preview al uitgesproken. Ze helpt je bijvoorbeeld op momenten dat een zombie jou in een greep heeft, of door gebieden te verkennen die jij niet kunt bereiken. Eigenlijk verloopt dit alles grotendeels vlekkeloos. Mijn enige irritaties zijn onhandige acties betreffende het blokkeren van doorgangen en objecten. De omgevingen in RE5 zijn niet altijd even ruim, waardoor het meezeulen van een NPC soms als een last aanvoelt. Maar gelukkig zijn dit soort problemen niet game breaking.
Natuurlijk is er de mogelijkheid om het sporadische gestuntel van de A.I. te vervangen door gestuntel van een vriend of vriendin. En mocht je het genoegen hebben de Co-op mode met een bekwame partner te lijf te gaan, kun je met goed coördineren prima samen door een deur.
De Co-op mode is naar mijn mening dus zeer geslaagd, maar de aanwezigheid van een andere speler maakt de ervaring voor mij persoonlijk wel iets minder griezelig. Ik zou het avontuur dus vooral eerst lekker voor jezelf houden, alvorens iemand in jouw RE wereld uit te nodigen.



vibe weg. Ik snap niet waarom ze dat niet hebben veranderd. Shooters zijn sinds Halo prima speelbaar op de console. Zitten ze ons Westerlingen nu bewust te dissen bij Capcom...

**Steven:** Zo, ik struikel al meteen over meerdere opmerkingen. De GameCube mislukt? Ironisch genoeg heb ik daar meer op gespeeld dan op de Wii. Jammer dat het succes niet gepaard gaat met mooie games voor ouwe Nintendo liefhebbers als ik. Maar goed, dat is een andere discussie.
Hier wordt de fundering van de besturing van Resident Evil 5 aangevallen. De basis van het gevoel dat Capcom wil overbrengen: ongemakkelijkheid en claustrofobie, beide gestimuleerd door de ietwat trage en stroeve besturing. Als je als een superman had kunnen rennen, strafen en springen, zoals in de gemiddelde shooter, was de dreiging van de zombies en andere monsters aanzienlijk minder angstaanjagend geweest. Je krijgt toch klamme handen als je met drie zombies in de kamer snel je wapen moet herladen, of die ene herb sterker wil maken door er een rode aan toe te voegen. Of krijg je daar juist een klamme zak van?

**JJ:** Ja zeg, zo lust ik er nog wel eentje. Nieuwe actie: 'mannen willen graag stoer rijden in een

» zou toch wel iets dynamischer aanvoelen dan aan de grond genageld worden zoals nu, en geen ingrijpende gevolgen hebben gehad voor de gameplay.

## KNULLIG

Een ander gebied waarop deeltje vijf trouw blijft aan de oude vertrouwde opzet, is het gebruik van het mes. Ik begrijp dat dit slechts een klein aspect van het totaalplaatje is, maar het is een goed voorbeeld om mijn punt mee te illustreren.

Aanvallen met het mes kan namelijk maar op één manier, en deze handeling levert altijd dezelfde animatie op. Je haalt uit met je mes in een poging jouw slachtoffer te verwonden. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad is ammunitie schaars en ik merkte dat ik het mes daarom redelijk vaak gebruikte; maar als je dan keer op keer dezelfde animatie krijgt te zien, komt dat best knullig over.

Chris Redfield is toch een getrainde bikkel, niet een kleuter met een woede aanval? Resident Evil hoeft geen combo festijn te worden in de trend van God of War en Ninja Gaiden, maar wat afwisseling in de aanvalsanimaties had niet misstaan.

De besturing gekoppeld aan het bewegen zelf kent wel een vernieuwing. Naast het gebruiken van een analoge knuppel voor zowel het bewegen als het draaien, kun je deze twee handelingen nu ook aan beide analoge knuppels koppelen, in de stijl van de gemiddelde shooter besturing op de console. Beide besturingssystemen vind ik prima werken, en ondanks mijn routine met de originele setup kon ik ook prima uit de voeten met de besturing die beide analoge knuppels gebruikt.




## HEERLIJKE HAPPEN HORROR

Beschouw mijn suggesties om de besturing iets op te leuken overigens niet als een motie van wantrouwen jegens Capcom. In de huidige vorm werkt alles net zo goed als het altijd heeft gedaan. En het vrije bewegen met zowel een als twee analoge knuppels - in tegenstelling tot het draaien om je as alvorens een nieuwe richting in te slaan - is al een groot verschil met vroeger.



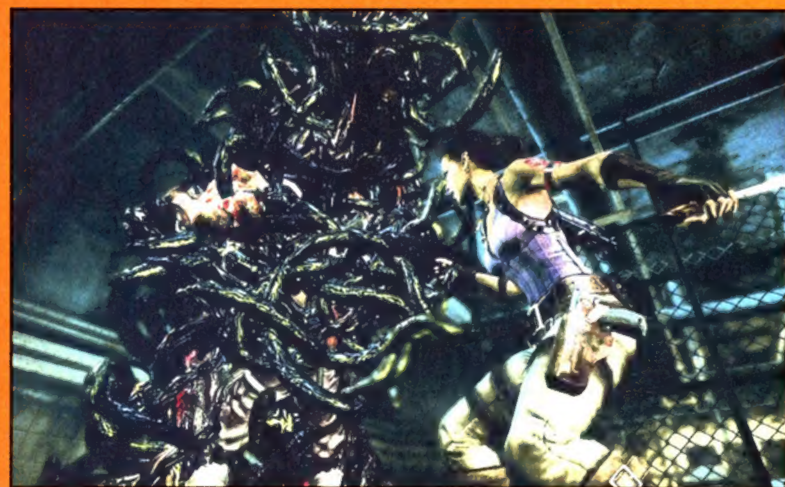




## ZONLICHT NET ZO ENG ALS HET DONKER?

Resident Evil 4 was natuurlijk al een breuk met de nachtelijke avonturen in donkere gebouwen van de eerste delen, maar nummertje vijf gaat nog een stapje verder. Afrika is immers een broeierige en zonnige omgeving. De vraag of RE5 dan nog wel net zo eng is als zijn voorgangers is dus een logische. Capcom weet echter inmiddels wel hoe ze spanning moeten opbouwen en de Japanse uitgever doet flink zijn best om je je heel ongemakkelijk te laten voelen en soms uit je stoel te doen opspringen.

Toch vind ik zelf het 's nachts verkennen van een verlaten landgoed altijd nog het spannendst. Nu zijn er natuurlijk nog steeds soortgelijke omgevingen en schrikmomenten als in de eerste delen, maar deze worden aangevuld door levels waar je in het zonlicht en de niet zo frisse buitenlucht wordt belaagd. Tijdens deze levels moet de game het vooral hebben van 'blood and gore' alsmede de grofheid en de onnatuurlijke voorkomens van de vijanden. Een ander soort horror dus, die samen met de traditionele schrikmomenten de sfeer van RE5 bepalen.



auto en daarom rust Ferrari haar auto's voortaan uit met een stroef draaiend stuur en slecht functionerende remmen'. Ja, dan wil je inderdaad wel een klamme zak krijgen.

Het voelt voor mij meer frustrerend aan dan eng. Dat ik weet dat ik die zombie van links had kunnen hebben als ik maar wat beter had kunnen draaien.

Ik weet dat Japanners vinden dat gamers het niet te gemakkelijk moeten hebben en dat de besturing daar deel van uitmaakt. Maar waarom doen ze dat? Leg me dat nu eens uit, want ik heb het idee dat er in Europa en de VS gamers zullen afknappen op dit besturingsmechanisme, omdat ze Gears of War en Call of Duty gewend zijn. En dan missen ze dus echt een hele dikke ervaring!



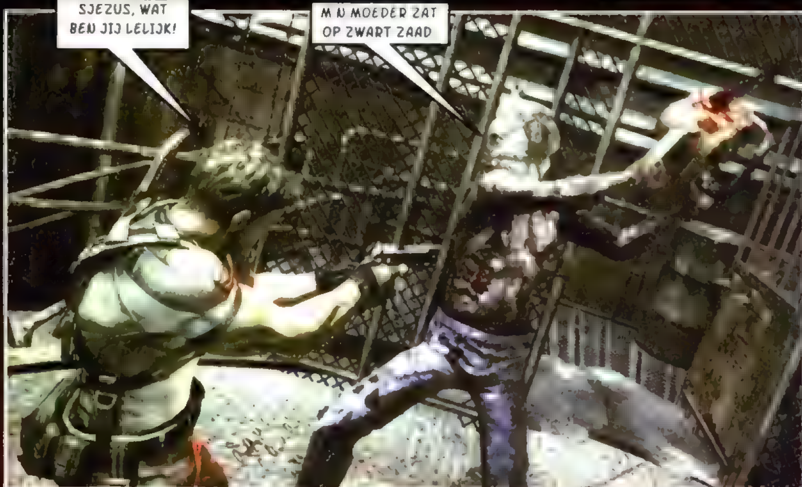
**Steven:** Jij als race liefhebber zou juist de charme van de afwezigheid van stuurbekrachtiging en andere moderne snufjes moeten kunnen waarderen. Bepaalde features buiten beschouwing laten omdat men voor een authentieke rauwe race ervaring kiest is precies dat... een keuze. Het zijn dus niet een slecht werkend stuur en slecht werkende remmen, het zijn een stuur en remmen zonder hightech toeters en bellen.

Vroeger was echt niet alles beter, maar sommige spelelementen worden nog steeds gewaardeerd door gamers. Dat deze




De serie heeft op het gebied van gameplay dus niet volledig stilgestaan, maar de veranderingen en toevoegingen zijn zeker subtiel te noemen (al helemaal vergeleken met RE4).
Waarom is dit vijfde deel dan toch zo vet? Want laat er geen misverstand over bestaan, RE5 is een gruwelijk dikke game waar ik intens van heb genoten. De besturing en gameplay zijn in dit geval te beschouwen als een lepel. Het draait allemaal om de heerlijke happen die je met die lepel naar binnen schept. Heerlijke happen horror, die stuk voor stuk realistischer en beter van samenstelling zijn dan ooit tevoren.




## SCHOT IN DE ROOS

Ik besef me dat ik een groot gedeelte van deze review heb besteed aan de punten waarop de besturing verbeterd zou kunnen worden. Dit is immers een actuele discussie en ik weet zeker dat er veel over geschreven en gepraat zal worden. Maar de boodschap die ik uiteindelijk toch vooral wil overbrengen is dat RE5 een spectaculair avontuur is met een ongekend hoge productiewaarde.
Ik heb mijn lofzang over de graphics en details van de spelwereld al in mijn meest recente RE5 preview gehouden, dus ik kan niet anders dan in herhaling vallen. Want uiteindelijk zijn het toch de realistische graphics, het strategisch inzetten van schrikmomenten en de geloofwaardigheid van de spelwereld die het angstzweet van jouw voorhoofd moeten laten druppelen, en wat deze elementen betreft is RE5 een schot in de roos.
De personages komen dankzij de details en gezichtsanimaties echt tot leven, waardoor de penibele situaties waar Chris en Sheva in belanden oprecht bedreigend aanvoelen. Van A tot Z is het uiterlijk van RE tot in perfectie bijgeschaafd, en de verpletterende beelden trekken je aan je haren de ellende in, zowel ingame als tijdens de tussenfilmpjes.

## SPETTEREND

Als ik terugdenk aan de vorige delen, is 't vooral het rollercoaster gevoel tijdens het spelen dat mij altijd zo aansprak in de RE serie. Je legt een interessante reis af door bizarre en onheilspellende omgevingen en krijgt onderweg de nodige plottwists voor je snufferd. Aan het eind was ik altijd voldaan en had ik het gevoel een mooie ervaring rijker te zijn.
Wat dat betreft is RE5 geen uitzondering. En dat deze ervaring op een manier wordt gepresenteerd die nog steeds cutting-edge genoemd mag worden, zoals het geval was bij alle voorgaande delen in de tijd dat ze uitkwamen, is typerend voor de serie.
Op dit gebied is RE5 dus wel degelijk met z'n tijd meegegaan, en persoonlijk zijn het verhaal en de hoge productiewaarde de redenen waarom ik de spelreeks waardeer.
Wat mij betreft maakt RE5 dus een spetterende entree op de nieuwste generatie consoles.

## DEGENERATION

Als je geen genoeg kunt krijgen van de Resident Evil verhaallijn is er nu ook een volwaardige animatiefilm die jou in je zombie behoeften kan voorzien. Resident Evil: Degeneration werd vorig jaar op de Tokyo Game Show gepresenteerd en is inmiddels internationaal uitgebracht.
Het verhaal volgt Leon en Claire, die voor het eerst sinds RE2 weer samen zijn, en speelt zich af na de perikelen van RE4.
Nu is Degeneration geen hoogtepunt van computeranimatie maar persoonlijk vind ik het RE universum interessant genoeg om zelfs ondanks de afwezigheid van spelelementen, vermaak te bieden. Een aanrader dus voor RE fanboys.



groep gamers de laatste jaren is geslonken, doet verder geen afbreuk aan het bestaansrecht van dit soort spelelementen. En het is niet noodzakelijkerwijs de moeilijkheidsgraad die Capcom op onnatuurlijke wijze omhoog wil schroeven met behulp van deze besturing. Zoals ik al zei, het gaat om spanning en het gevoel van dreiging. Superman gaat niet zweten van een paar zombies in een smalle gang.
Een gewone sterveling die stil moet staan om goed te richten en last ondervindt van het verwisselen van ammo, daarentegen wel.
Ruimte voor verbetering? Jazeker, maar van een slechte besturing mag niet gesproken worden.



**JJ:** Hadden ze toch niet gewoon een paar kleine aanpassingen kunnen doorvoeren? Ik zie weinig evolutie in de serie, terwijl andere games dat wel doen. Al vanaf deel 1 zie je die herbs staan voor health, terwijl iedereen die healthpacks heeft afgezworen. En het combineren van munitie en pistool om te herladen had ook vervangen kunnen worden door het feit dat het laden gewoon drie seconden duurt. Dan wordt het even strategisch en scary.
Nu neig ik de schuld voor mijn frustratie meer op stilstand bij Capcom af te schuiven dan op mijn eigen onkunde. Want leuk dat voorbeeld van geen stuurbekrachtiging, maar dat werkt







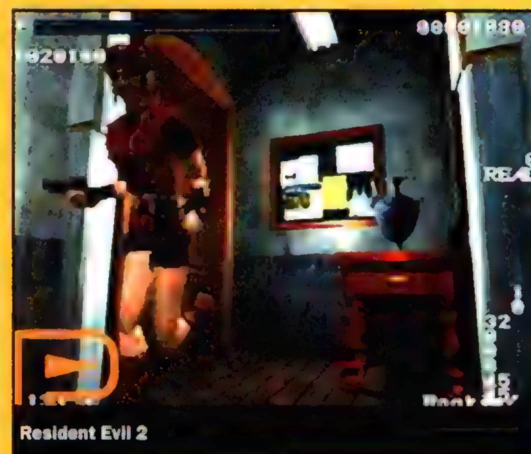


## STEVEN

**1: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL DEEL?**
Ik denk dat, ondanks de glorie van het eerste deel en de frisse wind van het vierde deel, ik Resident Evil 2 als favoriet benoem. De setting werd verder uitgediept en de opzet waarbij je met twee personages zigzaggend door hetzelfde avontuur knalde, vond ik sterk uitgewerkt.

**2: IS RESIDENT EVIL DÉ SURVIVAL HORROR SERIE?**
Jazeker, alhoewel ik Silent Hill ook erg hoog heb zitten. Een andere topper is het zwaar ondergewaardeerde Eternal Darkness, dat ik persoonlijk een van de beste survival horror games ooit gemaakt vind. Maar dat is gelukkig voor Resident Evil geen serie, en dus geen concurrentie.

**3: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL MOMENT?**
De openingsfilm van Resident Evil is natuurlijk legendarisch, dankzij de cheesy acting. Maar ingame vind je vanzelfsprekend de echte memorabele momenten. In Resident Evil 2 is een moment dat je jouw belager via een camera de doodlopende ruimte ziet betreden waarin jij je bevindt. Daar kreeg ik destijds wel kippenvel van.


Resident Evil 2



## JEROEN

**1: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL DEEL?**
Dan ga ik voor Resident Evil 4. Die ging tenminste met zijn tijd mee. Geen statische camera's meer en geen tegenstanders die suf naar voren liepen.

**2: IS RESIDENT EVIL DÉ SURVIVAL HORROR SERIE?**
Ik weet niet of dit mijn favo serie is. Ik heb namelijk een zwak voor Project Zero. Daar krijg ik echt kippenvel van.

**3: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL MOMENT?**
Dat moet zonder twijfel de honden door het raam zijn uit Resident Evil 2. Twee van die beesten lopen langs de ramen en er gebeurt niets. Maar bij de derde keer... KNAL!

vooral omdat je zo'n game eerst met stuurbekrachtiging kunt spelen. Nu sodemietert Capcom me meteen in het diepe.
Beste Steven: voel je toch niet ergens heel diep van binnen dat men het wel ietsje anders had kunnen aanpakken?

**Steven:** Zoals ik al zei, en ook in mijn review vermeld: er is zeker wel ruimte voor verbetering hier en daar. Ik vind zelf ook dat een aantal simpele kleine aanpassingen doorgevoerd hadden kunnen worden om het geheel net iets slicker te maken. Het aanvallen met het mes had iets opgeleukt kunnen worden, misschien is het een idee om super langzaam stapvoets te kunnen bewegen tijdens het richten, en jouw idee van het herladen vind ik persoonlijk erg sterk. Nogmaals, ik ben niet verblind door liefde voor de serie. De basis is sterk genoeg om meer nieuw gewicht, in de vorm van nieuwe gameplay, te dragen zonder in te storten.
Maar dat er mensen in het diepe worden gesodemieterd door Capcom kun je in deze tijd natuurlijk niemand meer aanrekenen. Want wie heeft er nu nog nooit een Resident Evil game gespeeld?
Naarmate deze discussie tussen jou en mij vordert, evenals op het internet tussen vele andere gamers, moet ik in alle eerlijkheid zeggen dat ik het ook volledig terecht vind om een kritische noot bij de besturing te plaatsen.

## JURJEN


Resident Evil 1 op de GameCube

**1: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL DEEL?**
Ik ga voor de Remake van de eerste Resident Evil op de GameCube. Want de eerste RE is nog altijd de puurste en griezeligste uit de serie, en door die remake kwam ie nog beter uit de verf.

**2: IS RESIDENT EVIL DÉ SURVIVAL HORROR SERIE?**
Ja, Resident Evil is dé Survival Horror-serie, al vind ik het jammer dat de game steeds meer combat-shooter-trekjes begint te krijgen. En Dead Space vind ik net zo goed.

**3: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL MOMENT?**
Er zijn momenten dat je je even veilig waant, en dan knalt er toch een hond door een raam of een monster door de muur, zodat je hartslag instant wordt verdubbeld. Ik haat die momenten, maar omdat je weet dat ze gaan komen, houdt Resident Evil je altijd intens bij de actie betrokken. Die momenten met die grote witte haai in de remake zijn ook fantastisch.



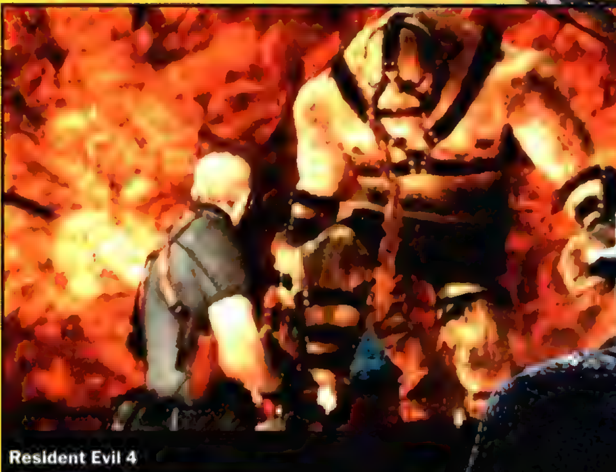
## WOUTER

**1: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL DEEL?**
Zonder een milliseconde twijfel: Code Veronica! Deze fantastische, op twee discs geplakte über-Resi voor de Dreamcast (later op PS2) had een bizarre cast, bood een aantal onvergetelijke eindbazen en speelde zich voor de helft af in een ondergrondse basis op Antarctica. Vooral door dat laatste is de game lekker afwijkend, terwijl het tegelijkertijd de bekende Resident Evil elementen goed in stand houdt.

**2: IS RESIDENT EVIL DÉ SURVIVAL HORROR SERIE?**
De meester, inderdaad. Silent Hill is de enige serie die nog een klein beetje in de buurt komt van RE, maar mag eigenlijk nog niet eens z'n schoenzolen likken. Ik hoop dat Dead Space ooit nog aan z'n enkels komt bijten.

**3: WAT IS JE FAVORIETE RESIDENT EVIL MOMENT?**
In Code Veronica loop je op een gegeven moment langs een raam waar zachtjes een tak tegenaan tikt. Je merkt het alleen op, loopt vervolgens verder de kamer in en ontdekt dat er voor de rest niets te halen valt. Op de terugweg loop je weer langs hetzelfde raam, de tak tikt er nog steeds tegenaan... of tenminste, dat denk je! Een seconde later springt er ineens een zombie door het glas! Ik gilde als een mietjesbaby om vervolgens in mijn broek te zeiken, zo hard schrok ik!


Resident Evil: Code Veronica


Resident Evil 4

Er waren misschien betere alternatieven geweest om een beklemmend gevoel op te wekken, maar desalniettemin slaagt deze besturing daar ook in.
En als mensen zich uiteindelijk niet kunnen vinden in deze besturing, en zo de geweldige ervaring die dit vijfde deel biedt mislopen, zou ik dat niet alleen zonde maar vooral ook onnodig vinden.



## CONCLUSIE

Ook in mijn slotwoorden moet ik duidelijk maken dat de besturing geen evolutie heeft doorgemaakt sinds het vorige deel. Maar de presentatie en het verhaal, naar mijn mening de spil van Resident Evil, zijn wel van het hoogste niveau.


STEVEN

SCORE **91**

Meer dan ooit tevoren biedt Resident Evil replay value. Zelf beleef ik het avontuur in eerste instantie liever solo, om maximaal mijn broek vol te schijten, maar een tweede bezoekje aan Afrika samen met een andere speler in de co-op mode is de game zeker waard.

RESIDENT EVIL 5
XBOX 360 / PS3
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18+



# 2009 WORDT HET JAAR VAN DE WAARHEID

**Het gaan spannende tijden worden in gamesland. Waar de afgelopen jaren de bomen tot aan de hemel leken te groeien, begint de kredietcrisis inmiddels flink aan de wortels te vreten.**

Het gaat lang niet overal goed meer. Developers gaan failliet, publishers moeten bezuinigen, er vallen massaontslagen. De industrie wordt geconfronteerd met een situatie die velen nog nooit hebben meegemaakt: tegenslag.
De vraag is hoe men hierop gaat reageren. En dat roept, hoe vervelend dat ook is voor de industrie, een aantal boeiende vragen op...

- Hoe gaat Sony de matige verkoopcijfers van de PlayStation 3 aanpakken? Er móet winst gemaakt worden dit jaar.
- Hoe gaat EA om met het feit dat men, na jarenlang de absolute koning te zijn geweest, opeens niet meer zo mega scoort?
- Wat gaan traditionele bedrijven als THQ, Square, Midway en Sega doen om de slechte cijfers van de laatste maanden te verbeteren?
- Gaat Nintendo nog voor de hardcore gamers of richt het zich alleen nog maar op de zeer lucratieve casual markt?
- Hoe gaat de Aziatische markt om met het feit dat er minder games verkocht worden en hun games in het Westen ook steeds minder populariteit genieten?



- Wat doet Microsoft als de boost van de lage prijs van de Xbox 360 is uitgewerkt?
- Hoe langt duurt het nog voordat games legaal volledig downloadable zijn? Die mogelijkheid levert de industrie immers extra centen op.
- Wat gaat een nieuwe console nu in hemelsnaam nog brengen? Nog mooiere graphics zullen de truc niet doen en de Wii bedient de casual gamer al.

Dikke kans dat we op de E3 antwoorden gaan krijgen op een aantal van deze vragen. Snap je nu waarom we dit jaar zo graag naar LA gaan?

## BIKINI SAMOERAI ZONDER BIKINI

Deze plaatjes wilden we jullie niet onthouden. Playboy reviewde namelijk de hack & slash zombiekiller game Onechanbara Bikini Samurai Squad voor de Xbox 360 en vroeg aan de developer om enkele screens van de Bikini chicks maar dan zonder bikini. En omdat de Playboy iets anders is dan het Zutphense sufferdje, kregen ze die...





# DE TERUGKEER VAN DE WESTERN?

**Een aardige discussie in de game-industrie is de eeuwige strijd tussen piraten en ninja's: wie zijn cooler? Eigenlijk hoort daar nog een derde groep bij wat ons betreft: de cowboys. Cowboys zijn een beetje buitenbeentjes. Pak een gespierde gast met een gun en prop hem in een first-person shooter en iedereen vindt het best. Plaats de actie in het Wilde Westen en velen hebben meteen zoiets van: "mwoah, ik weet het niet".**

Gelukkig zien ontwikkelaars nog wel potentie in de western shooter en de bijbehorende spelmogelijkheden, want onlangs zijn weer eens twee nieuwe "cowboy-games" aangekondigd.
Techland werkt momenteel aan **Call of Juarez: Bound in Blood,** een heuse prequel van het origineel. Je speelt deze keer met Ray en Thomas McCall. De locaties die je aandoet zijn onder andere het door de Amerikaanse Burgeroorlog verwoeste Georgia en de ruïnes van de Azteken in Mexico.



Rockstar onthulde recent **Red Dead Redemption,** het next-gen vervolg op Red Dead Revolver. Dit wordt de lang verwachte GTA in het Wilde Westen met een open, levende, stoffige Wild West wereld waarin je heel wat pistoolduels zult uitvechten.



### GESCHIEDENIS

De aankondiging van de twee zojuist genoemde shooters leek ons een mooie aanleiding om de tofste Western games tot nu toe nog eens in herinnering te brengen. We geven nu eenmaal graag geschiedenislesjes.

**1 Outlaws (PC)**
Een meedogenloze first-person shooter van LucasArts met een verhaal dat flirtte met grote Western klassiekers. Volgens velen de beste western shooter ooit gemaakt.



**2 Desperados/ Desperados 2 (PC)**
Commandos achtige spellenreeks waarbij je met een bont Wild West gezelschap allerlei missies afwerkte. Behoorlijk lastig, om niet te zeggen bij vlagen tergend moeilijk,






# DEUS EX 3 PAS IN 2010

**Zoals beloofd in het vorige nummer doet Jan iedere maand een voorspelling aangaande een game. Benieuwd waar hij deze keer mee aan komt zetten?**

Ik voorspel, met pijn in mijn hart overigens, dat Deus Ex 3 dit jaar niet meer uit gaat komen.
Ik heb de game vorig jaar gezien bij Eidos Montreal en zag een veelbelovend spel dat zich echter nog in een zeer vroeg stadium bevond. In de maanden erna is er geen enkel nieuw screenshot of wat voor informatie dan ook naar buiten gebracht. Mijn voorspelling wordt voorts gestaafd door een van mijn bronnen die onlangs stelde dat Just Cause 2 de belangrijkste game van Eidos wordt dit jaar. Welnu, Deus Ex 3 heeft wat mij betreft toch een hogere status dan Just Cause 2...
Dit alles doet mij voorspellen dat Deus Ex 3 op zijn vroegst Q1 2010 het licht ziet.



COMMENTAAR

# SONY, KONDIG DIE PRIJSVERLAGING NOU AAN!

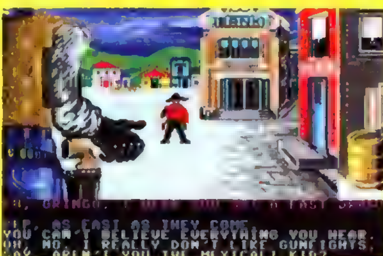

JAN

Er is iets raars aan de hand met de PlayStation 3. 2009 zou wel eens de beste line-up ooit voor een Sony spelcomputer kunnen brengen maar de verkoop van de PlayStation 3 console stagneert.
De harde feiten? In de eerste maand van 2009 zijn er in Amerika een kwart minder PS3's verkocht dan in de maand januari van 2008! De crisis lijkt ook de PlayStation te raken, en dat is gezien de nog immer hoge aanschafprijs van het apparaat verklaarbaar. In onzekere tijden waarin dure aankopen worden uitgesteld, zal de gamer eerder voor een Wii of een Xbox 360 gaan (die in januari wèl goed scoorden).
Een ander probleem is het imago van Blu-ray, of beter gezegd, het gebrek eraan. Blu-ray is weliswaar als winnaar uit de bus gekomen in de strijd met HDDVD, maar om nu te zeggen dat het platform massaal omarmd wordt door de consument... De verkopen van Blu-ray films stijgen, dat is waar, maar de groei is kleiner dan men aanvankelijk had verwacht.
Daarnaast weten nog altijd heel weinig mensen wat Blu-ray en HD nu eigenlijk is. Een Brits onderzoeksbureau wees onlangs uit dat bijna 70 procent van de Britten die een HD (Ready) televisie bezit, geen HD televisiesignaal ontvangt. Mensen hebben geen idee. En als ik naar mijn vrienden kijk, niemand heeft een Blu-ray speler... behalve bevriende collega's met (beroepshalve) een PS3 in hun bezit. De meerwaarde die de PS3 dus zou moeten uitdragen, die van gameconsole én Blu-ray speler, komt maar bij weinig mensen over.
Als pure spelcomputer heeft Sony dit jaar verschillende troefkaarten in handen: exclusieve titels als God of War III, Uncharted II, (In)Famous, Heavy Rain, Killzone 2 en (wellicht) Syphon Filter 5 zijn stuk voor stuk potentiële Triple A titels. Verder komen vrijwel alle grote third-party games tegenwoordig uit op Xbox 360 én PS3. Streetfighter IV, Resident Evil 5, BioShock 2, Bad Company 2, evenals franchises als Call of Duty, Guitar Hero, Assassin's Creed... noem maar op. En toch is de PS3 lang niet zo groot als de Xbox 360.
Sony moet echt aan de bak en niet langer meer wachten met die onafwendbare pricedrop. SCEE boss David Reeves kan wel stellen dat winst maken het hoofddoel is en blijft van de PlayStation divisie, maar je kunt dat doel op verschillende manieren bereiken. Een daarvan is 'awareness' kweken door te zorgen dat er veel meer PS3 consoles in de huiskamers van vriendjes en vriendinnetjes van potentiële kopers staan dan nu het geval is. En dat doe je niet door je apparaat systematisch duur te houden.
Dus Sony, kondig die prijsverlaging nou maar aan, daar worden we allemaal beter van...

maar zeer sfeervol en veelzijdig.

**❸ Red Dead Revolver (PS2 / Xbox)**
Rockstar's third-person shooter was allerminst perfect, maar wel verdomd geinig.

**❹ Law of the West (Commodore 64 / NES / Apple II)**
Inmiddels volledig gedateerd en eigenlijk meer een minigame qua omvang; destijds echter een zenuwslopend spel waarbij de keuze van je gesprekken uiteindelijk bepaalde of je wel of niet vliegensvlug je pistool uit je holster moest trekken.



**❺ Call of Juarez (PC / Xbox 360)**
Op Techland's eerste Wild West shooter was kwalitatief wel het een en ander aan te merken, maar noem ons een game waarin je als priester met de bijbel in de hand je vijanden zegent en tegelijkertijd vol lood pompt met een shotgun?



## POWERSPY

- Na World of Warcraft is er nog een game bijgekomen waarin echte mensen elkaar hebben ontmoet, verliefd zijn geworden en vervolgens zijn gaan trouwen.
- Plaats van handeling is LittleBigPlanet. Een Amerikaanse jongen had zijn vriendin een aanzoek gedaan middels een zelfgemaakt LBP-level. En de chick trapte er vol in.
- En de Powerspy maar verdedigen dat er geen rechtstreekse connectie is tussen games en nerds.
- Een slecht voorteken: de enige PlayStation store ter wereld, in San Francisco, sluit deze zomer na tien jaar haar deuren. Het huurcontract loopt dan namelijk af en Sony heeft er geen behoefte aan het nog te verlengen.
- De Powerspy mag toch hopen dat dit de enige deuren zijn bij Sony die voorlopig gesloten worden...
- Over Sony gesproken, de Powerspy ving nog een leuk geruchtje op in de wandelgangen, namelijk dat Syphon Filter 5 er aan komt.
- Niet dat iemand daar wakker van zal liggen, maar toch.
- Steven had er onlangs weer eentje. Zo'n trip waar je na terugkomst niet meer weet wat voor en achter is.
- De man moest in drie dagen tijd op en neer naar de VS. Dus een dag in het vliegtuig, de volgende dag met jetlag een game spelen, en de dag erna weer terug.
- Gelukkig was de game de moeite meer dan waard: God of War III!
- Voor zo'n game gaat de Powerspy desnoods in één dag op en neer naar de VS.
Je kon er op wachten: de Afrikanen zijn boos op Capcom. Ze vinden dat hun ras in Resident Evil ietwat negatief wordt afgeschilderd.
- Gelukkig voor Capcom dat er in Afrika niet bepaald veel Xbox 360's en PS3's staan, anders had ze financiële schade geleden aan deze game.
- De Powerspy wil niet de Geert Wilders uit gaan hangen, maar meent wel te moeten zeggen dat er her en der in het echte Afrika dingen gebeuren met kapmessen en gedrogeerde kindsoldaten die van Resident Evil een Pokémon-game maken.

# POWERSPY

- Het gaat niet goed met Midway, en dat is een understatement. De eens zo roemruchte publisher heeft namelijk haar faillissement aangevraagd.
- Dat moet toch een vreemde job zijn voor een curator. Dat je als schuldeiser opeens in plaats van harde doekoes bergen Mortal Kombats en TNA Impacts toegezonden krijgt.
- Zijn je kinderen dan wel weer blij mee...
- En zoals altijd is de een zijn dood, de ander zijn brood. De geruchten gaan namelijk dat Ubisoft de rechten op Wheelman heeft gekocht en deze game van Vin Diesel's studio zal gaan uitbrengen.
- Wat een logische stap zou zijn aangezien Ubisoft geen echt goede racegames in haar portfolio heeft.
- Street Fighter IV is een bizar vette game, dat heeft Steven duidelijk naar voren gebracht. Maar er is een zwak punt...
- ... en dat is de makkelijkste moeilijkheidsgraad (vreemde combinatie van woorden). Die is namelijk zo'n eitje dat zelfs Stevie Wonder hem kan uitspelen. Je hoeft namelijk alleen maar op de hard kick knop te rammen om alles uit te spelen.
- Gelukkig dat niemand de singleplayer van een fightinggame serieus neemt, want dit soort spellen koop je om je vrienden eens goed de oren te wassen.
- Oké, EA's Rock Band mag dan verliezen van Activision Blizzard's Guitar Hero (de Powerspy moet nog steeds wennen aan die dubbele naam, hij mag hopen dat we niet binnenkort ook EA Ubisoft krijgen), maar dat wil niet zeggen dat er geen centjes worden verdiend. Er zijn namelijk al meer dan tien miljoen games van verkocht.
- Er komt dus een moment dat er meer plastic Rock Band en Guitar Hero setjes in de huiskamer staan dan echte instrumenten...
- Nog even en de muziekschool geeft een cursus Guitar Hero en het Concertgebouworkest doet audities voor haar eerste 'plastic gitaar' leden.



## JURJEN WEET HET (BIJNA) ZEKER:

# DE Wii WORDT DÉ CONSOLE VOOR DE HARDCORE


JUREN

**Er zijn maar weinig mensen waar ik zo op neerkijk als op paranormaal "begaafden". Ik bedoel dan met name de paranormale mensen die voorspellingen doen. Van die trieste aandachttrekkers die 'zien' dat er 'in de toekomst een aanslag op de president van de VS zal plaatsvinden', of vol overtuiging spreken over een komende vliegtuigramp: 'ik zie veel vuur en huilende mensen'. Bah, walgelijk.**
**Toch wil ook ik in deze PU graag een voorspelling doen.**



Nee, het wordt geen voorspelling op paranormale gronden. Ik baseer mijn voorspelling op een heleboel opzichzelfstaande feiten, een snufje vermeende kennis van 'hoe het werkt', en een vaag onderbuikgevoel. Dus een beetje de aanpak van Peter Timofeef. Of - pas op, er komt een smerig woord aan - een 'analist'.

## ENIGE GELOOFWAARDIGHEID

Om mijn voorspelling toch enige geloofwaardigheid te geven, wil ik verwijzen naar het feit dat ik, in tegenstelling tot de meeste analisten, alweer zeventien jaar in de videogame-industrie werk en gedurende die tijd alle ontwikkelingen op de voet heb gevolgd.
Voor nog iets meer krediet wil ik verwijzen naar mijn in PU uitgesproken overtuiging dat Nintendo met de Wii en de DS de absolute marktleider zou worden. Dat was in 2006, vlak na de E3, en die overtuiging heb ik tot de release van de Wii regelmatig en zonder voorbehoud herhaald.
Ik voorspelde daarbij eveneens dat er veel meuk voor de Wii zou verschijnen en dat Nintendo minder aandacht aan de hardcore zou gaan schenken (zie PU09 2006), dus ook dat had ik niet verkeerd ingeschat.

## MASSALE OVERSTAP

Oké, dat was zo'n 2,5 jaar geleden. De voorspelling die ik in dit nummer ga doen, moet over zo'n 1,5 jaar naar ieders overtuiging zijn uitgekomen, anders is ie mislukt.
Mijn voorspelling luidt: de Wii wordt niet alleen dé lieveling van de mainstream, maar ook dé console voor de hardcore gamers.
Dit zal vooral komen door een massale overstap naar de Wii van derde partijen.
Wellicht ten overvloede: dit is geen voorspelling op paranormale gronden, maar op basis van een heleboel nieuwsfeiten, een snufje kennis van 'hoe het werkt' en... nou ja, dat was het eigenlijk wel.
Wie deze voorspelling gebruikt als perspectief om het nieuws te beschouwen, ziet hoe de voortekenen zich aandienen.

## TOPTITELS

Onlangs heeft EA al gezegd dat de helft van hun titels op de Wii moet verschijnen, en dat dit niet alleen die sport-en-spel-dingen betreft, maar ook van die smeuïge hardcore-titels, zoals het recent aangekondigde Dead Space Extraction.
Natuurlijk zijn dingen als Dead Space Extraction en dat rommelige Dead Rising van Capcom niet gelijkwaardig aan de versies die voor de HD-consoles zijn gemaakt, maar mijn verwachting is dat na dit soort 'goedkope' uitprobeersels, steeds vaker de AAA-versie van de franchise (ook) naar de Wii zal komen.
Ik verwacht zelfs dat de Wii in de toekomst steeds vaker de 'target-console' van een nieuwe grote game zal zijn, waarna de boel visueel wordt ge-upscaled voor de HD-versies.
Waarom? Omdat een dergelijke aanpak de ontwikkelaar (veel) minder geld kost, en waarschijnlijk steeds meer geld oplevert.

## NIET ZO VREEMD

Natuurlijk kan ik mijn voorspelling nog niet specifiek invullen met exacte titels, maar om aan te geven in welke richting ik denk: het zou me niets verbazen wanneer titels van het kaliber Grand Theft Auto V, Resident Evil 6 en Final Fantasy XIV (exclusief) naar de Wii komen.
Dit klinkt raar, maar is eigenlijk helemaal niet zo vreemd. Want waarom zouden de respectievelijke ontwikkelaars zulke belangrijke titels (al dan niet exclusief) uitbrengen voor de consoles waar de minste exemplaren van verkocht zijn? Dit zal ook naar de aandeelhouders steeds moeilijker uit te leggen zijn.
Omdat de dominantie van de Wii in Japan het eerst duidelijk werd, zien we al dat gameseries die voor de Japanse markt (zeer) belangrijk zijn, zoals Monster Hunter (screen onder) en Dragon Quest (screen boven), de overstap naar de Wii hebben gemaakt.
Mijn voorspelling is dat dit vroeg of laat ook met de meeste series zal gebeuren die voor de Westerse markt belangrijk zijn.



## WISHFUL THINKING

Ik weet dat veel mensen deze voorspelling als 'wishful thinking' zullen beschouwen, zoals ze dat ook deden toen ik het marktleiderschap van de Wii voorspelde. Dat is prima, want andersom beschouw ik het als wishful thinking dat sommige mensen geloven dat de HD-consoles op een of andere manier toch nog de markt kunnen gaan domineren, of dat mensen om een of andere reden massaal gaan stoppen met het kopen van games voor de Wii.
De komende maanden zullen we zien welke kant de markt op trekt, en over anderhalf jaar weten we dat ik toch gelijk had.
Als je me niet gelooft is dat een goede reden om deze PU te bewaren, zodat je me er in 2011 mee om de oren kunt slaan!

# LA... HERE WE COME!!!

**De E3 komt er weer aan en naar het zich laat aanzien, gaat de beurs helemaal in z'n oude glorie hersteld worden, inclusief een verse portie plastieke tieten. Logisch dus dat de PU razendsnel een topteam heeft gevormd dat straks in LA al het verse gamenieuws voor jullie zal verzamelen.**
**In deze PU kijken we alvast vooruit. Welke games verwachten (of hopen) we straks te zien, komt Nintendo eindelijk weer met een paar hele dikke hardcore games, hoe zal de aanval van Sony op Microsoft er uitzien en omgekeerd, en zullen er nieuwe trends te bespeuren zijn? Een paar pagina's ouderwetse koffiedik-kijkerij.**

## Jan, Maarten, Jurjen en JJ go LA

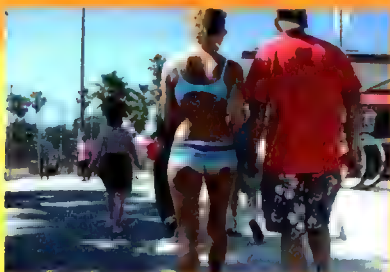
Het PU team zal dit jaar minstens vier man sterk zijn. In ieder geval pakken Jan, Maarten, Jurjen en JJ eind mei het vliegtuig naar LA, terwijl Jeroen het hele circus thuis en vanaf de redactie nauwlettend zal volgen. En het vervelende is, hij kan het online vaak nog beter zien dan de vier die in de VS vertoeven. Maar ja, Jeroen kan weer niet op tegen de foto's met de boothbabes, kan niet lam worden op kosten van de game-industrie en zich geen hartverkleving vreten aan de vette burgers.



### JAN

**Hoeveelste keer E3:** De achtste.

**Favoriete spot LA:** Venice Beach.



**Favoriete eten in LA:** Een goede, sappige steak bij Carlitos Gardel... je eet je vingers er bij op!

**Favoriete E3-herinnering:** Het optreden van Outkast op de exclusieve PlayStation Party waar we eigenlijk geen kaarten voor hadden.

### JURJEN

**Hoeveelste keer E3:** De achtste.

**Favoriete spot LA:** Ik ga het liefst naar de typische toeristendingen: Saddle Ranch, Universal Studios, City Walk en de Third Street Promenade in Santa Monica. Op die plaatsen merk je tenminste dat je in Amerika bent!

**Favoriete eten in LA:** Ik ga in ieder geval weer de Chicken Tortilla Soup en Diablo Shrimp Burrito halen bij Baja Fresh, een fastfoodketen met heerlijk Mexicaans voedsel.

**Favoriete E3-herinnering:** Ik word steevast stomdronken op feestjes waar dat eigenlijk niet de bedoeling is, en dan gebeuren er wel eens rare dingen. Ik raak bijvoorbeeld mijn schoenen kwijt, begin spinaziesalades te kotsen, ik maak gekleed en al bommetjes in zwembaden of val bekende spelontwikkelaars net zo lang lastig tot ze het feestje verlaten. Soms ontstaat een combinatie van deze drie dingen.



### JJ

**Hoeveelste keer E3:** De negende.

**Favoriete spot LA:** Skybar Sunset Boulevard, omdat je er als normaal mens nooit inkomt, je chicks ziet die je nooit kunt krijgen omdat je

## POWERSPY

- De Powerspy heeft de afgelopen jaren best lelijke dingen gezegd over de PSP, maar feit is wel dat er inmiddels vijftig miljoen exemplaren van zijn verkocht. En dat is toch een aantal waar je trots op mag zijn.
- Kun je nagaan hoe trots Nintendo is op het aantal DS en dat is verkocht. Dat zijn er immers alweer bijna honderd miljoen.
- Zouden ze bij Sony, Nintendo inmiddels een beetje haten...
- De release van Dragon Quest IX is uitgesteld wegens een 'critical bug'.
- Is dat een ander woord voor 'de game start niet op'?
- De Godfather II komt 100% zeker in april uit. Of zoals EA zeer gevat meldde in de VS: 'It's almost Don'.
- Het lijkt wel of Konami momenteel met alles achterloopt. Waar je bij EA's FIFA 09 elke week gewoon een update krijgt van transfers, blessures en vormcrises, daar komt Konami, half februari, met een transferupdate in PES 2009.
- Kan iemand die gasten vertellen dat de twintigste eeuw inmiddels begonnen is...
- Een snufje nationalisme op zijn tijd kan geen kwaad: de Killzone 2 demo stond meteen vanaf dag één bovenaan de lijsten van PSN. Helghast ftw!
- Het gaat niet helemaal holadijee met THQ. De verkoopcijfers van bijvoorbeeld Saints Row 2 vielen wat tegen en er werd 191 miljoen euro verlies geleden. Daarom heeft de directie besloten tot een andere aanpak.
- THQ gaat de komende tijd minder hardcore games maken maar, schrik niet beste lezertjes, ze gaan zich meer focussen op die paar core games die ze wel maken. In plaats van kwantiteit wil THQ dus meer kwaliteit gaan brengen...
- Is dat dan niet altijd de bedoeling...
- Ongelofelijk, Rockstar heeft eindelijk weer eens een game aangekondigd die geen telg is uit het GTA-geslacht. Het betreft Red Dead Redemption, een vervolg op de best wel leuke Western shooter Red Dead Revolver dat uitkwam op de Xbox en PS2.
- Als ze nu maar geen indianen gaan neerknallen in die game, anders gaan die ook weer zeuren...

## POWERSPY

- amBX mag dan niet meer door Philips ondersteund worden, de techniek waarbij je licht, trilling en wind kan voelen tijdens het gamen, blijft gewild. PlayStation 3 heeft de licentie namelijk aangekocht voor hun console.
- Dan moet Sony de Powerspy toch iets uitleggen. Op de PC snapte hij het principe met wind. Je zit met je snufferd vlak voor het scherm, dus heb je een paar kleine ventilatoren nodig om wat luchtweerstand te voelen als je een zombie met een zwaard doorklieft.
- Maar hoe werkt dat bij een console, waar de TV toch meestal een paar meter van je af staat (of je moet je ogen willen verkloten)? Moet de Powerspy nu een paar enorme ventilatoren gaan kopen?
- Leuk voor in de zomer, maar in de winter...
- En nog zo'n technologisch dilemma. Samsung komt met een mobiele telefoon op de markt die werkt op zonnecellen.
- Leuk, maar hoe laadt ie dan op? De mobiele telefoon van de Powerspy zit de hele dag in zijn broekzak.
- Bizarre wet in Hawaii. Je mag daar namelijk niet rijden... en gamen tegelijk.
- De Powerspy is nu al dagen aan het oefenen met de DS en de PSP, maar het lukt hem niet om de beide handhelds met één hand te bedienen. Waarbij hij er gevoeglijk vanuit gaat dat je minstens één hand nodig hebt om het stuur te bedienen.
- Je kunt veel zeggen van filmregisseur Uwe Boll, maar slim is hij wel.
- Maakt hij eerst handig gebruik van het Duitse belastingsysteem dat bedrijven de mogelijkheid biedt investeringen in een film voor de volle 100 % af te schrijven op de belastingen, nu roept hij zijn fans op gezamenlijk 18,5 miljoen dollar op te hoesten als ze willen dat hij geen gamefilm meer maakt...
- Goed initiatief, ware het niet dat hij dat geld dan gebruikt om een gewone film te maken.
- In zoverre gewoon bij Uwe gewoon is.

creditcard van de verkeerde kleur is en het uitzicht echt super is.

**Favoriete eten in LA:** Een echte goede hamburger die zo dik is dat je hem bijna niet in je bek krijgt bij Fatburger.



**Favoriete E3-herinnering:** Niet de meeste favoriete herinnering, maar wel het moment dat me het meest bij is gebleven, is die keer dat ik beroofd werd in het hotel. Ik kwam kapot uit Las Vegas terug en liet mijn tas onbewaakt bij de balie staan. Helaas zaten we in de Crackhole Inn en was ie meteen weg met vliegtickets, telefoon, PDA en mijn GBA met de ultieme score van Tetris erop. Dat laatste deed nog het meeste pijn.

### MAARTEN

**Hoeveelste keer E3:** De tweede.

**Favoriete spot LA:** Dat moet de Saddle Ranch in Hollywood zijn. Daar gaan achterlijke gladiolen gitaar spelen en zingen terwijl je aan het eten bent, komen 16-jarige rijke ventjes in de vetste auto's voorbij rijden, zitten plenty wijven met plastic ballonnen, en aan de andere kant van de straat zit de club waar we tijdens mijn eerste E3 een meesterlijk beavershot hebben gemaakt. Ja, dat waren nog eens tijden (misschien hebben we de foto hiervan nog?).

**Favoriete eten in LA:** Het zal 's ochtends wel weer een klef broodje worden bij de Starbucks, op de beurs wat smerige vette hamburgers en 's avonds zal ik vast allemaal lekker vreten krijgen dat ik dan om een uur of drie 's nachts weer uitkots omdat ik teveel gezopen heb.

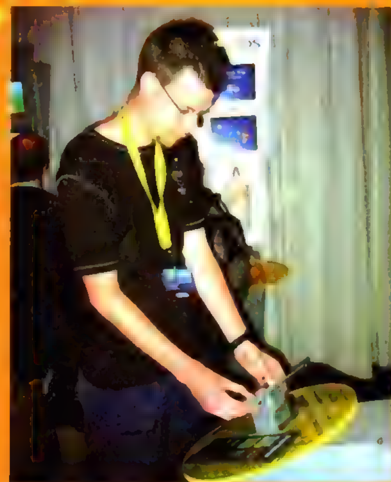
**Favoriete E3-herinnering:** Een Call of Duty boothbabe wilde in m'n gigantische, roze goodiebag kruipen zodat ik haar mee kon nemen. Hoe bizar is dat!?
Of die keer dat onze camera werd


**Maarten's "meesterlijke beavershot" bleek inderdaad nog bewaard (Ed schijnt daar een apart mapje voor te hebben...)**

afgepakt op de Nintendo party, dezelfde avond waarop Jurjen in het zwembad sprong met een stel Nintendo boothbabes. Ja, dat was ook lachen!

### JEROEN:

**Hoeveelste keer E3:** Vanaf de bank heb ik de E3 een keer of drie gevolgd. Ik ben een stuk of zes keer in LA geweest.



**Favoriete spot LA:** Ik hou niet zo van LA. Ik vind het maar een vreemde stad, het vormt niet echt een geheel, het zijn net eilandjes. Maar als ik één plekje moet noemen dan is dat Little Tokyo. Wat heb ik daar lekker gezeten en gegeten zeg.

**Favoriete eten in LA:** Als veggie hou ik het bij die heerlijke noodle soups in Little Tokyo.

**Favoriete E3-herinnering:** Het vetste feest was volgens mij het Xbox 360 launch event, waar ik nog een mooie faceplate aan over heb gehouden. O, en het feestje met The Chemical Brothers natuurlijk.

## WELKE NIEUWE GAMES HOOP JE OP DE E3 TE ZIEN?

**JAN:** Ik verwacht Alan Wake, Assassin's Creed 2, BioShock 2, Deus Ex 3 en misschien zelfs wel Thief IV speelbaar. Ook ga ik zeker lopen kwijlen bij God of War III en Uncharted 2. En ik wil nu voor eens en voor altijd een echte hands-on met Operation Flashpoint II, de moeder aller War-games.

**JURJEN:** Als ik God of War III, No More Heroes 2, Dead Space 2, Dark Void, Uncharted 2, Sin & Punishment 2, Boom Blox 2 en Super Mario Galaxy 2 kan spelen, ben ik de gelukkigste man van Los Angeles.

**JJ:** Op mijn lijst staan God of War III (kan niet wachten), de nieuwe Formule 1 game van Codemasters, Operation Flashpoint 2, de nieuwe Call of Duty, Halo Recon, een nieuwe Ghost Recon, FIFA 10 vs PES 2010, de nieuwe Mario game van Nintendo (ik blijf hopen), Rage van Id Software... pfff, heb je nog even. Er komt zoveel. En dan hebben we het nog niet eens over een shitload aan splinternieuwe franchises, waarvan we nu nog niks weten...

**MAARTEN:** Ik kan niet wachten om God of War III, Uncharted 2 en BioShock 2 te zien. Misschien horen we zelfs wel wat over een nieuwe World of Warcraft uitbreiding! En ik ben benieuwd wat Konami gaat doen tegen de opmars van FIFA. Er is genoeg om naar uit te kijken!

**JEROEN:** Natuurlijk God of War III, Dante's Inferno etc... dat weten we wel. Ik verwacht Assassin's Creed 2, een nieuwe Ratchet and Clank maar ik hoop vooral dat Nintendo iets spectaculairs gaat tonen en dat Microsoft met vette dingen komt want die zijn wel heeeel erg stil.


**Uncharted 2**

## KOMT NINTENDO EINDELIJK MET EEN AANTAL HARDCORE GAMES?

**JAN:** Ik verwacht een nieuwe Metroid voor de DS en misschien een nieuwe Mario & Luigi RPG. Voorts wat Mario spin-offs om de achterban een beetje zoet te houden maar voor de rest weinig hardcore games vrees ik.

**JEROEN:** Nintendo moet wel. Ze kunnen niet nóg een jaartje overslaan... waarschijnlijk spelen we ze dan pas in 2010 maar toch.

**JURJEN:** Als ze er op de E3 van 2009 niet zijn, dan hoeven we ze ook niet meer te verwachten...

**JJ:** Het zal toch wel... toch Miyamoto? Pleeeease.

**MAARTEN:** Help me effe, Nintendo?

## WORDT ER EEN NIEUWE CONSOLE AANGEKONDIGD?

**JAN:** Absoluut niet. Zou ook dom zijn. De Wii loopt als een tiet, de Xbox 360 doet het dankzij bodemprijzen nog hartstikke lekker, alleen Sony loopt achter qua verkoopverwachtingen. Nu een nieuwe machine aankondigen is de doodsteek voor je zwevende kopers. Wel komt Sony met een PS3 pricedrop, let maar op!

**JEROEN:** Ik verwacht niet zo heel veel op dat gebied. Wellicht dat er een WiiHD komt, maar Nintendo moet eerst met games komen die ik er op wil spelen.

**JURJEN:** Het lijkt me waarschijnlijk dat een Wii+ wordt aangekondigd. Da's dan gewoon een Wii, maar inclusief een nieuwe controller (met geïntegreerde motionplus) en een hard schijfje.

JJ: Een nieuwe console wordt pas in 2010 aangekondigd. En dat zal geen geheel nieuwe console zijn, maar denk ik een upgrade van de Xbox 360 en een upgrade van de Wii. En Jan zit spot on met zijn prijsverlaging voor de PS3.

**MAARTEN:** Die prijsverlaging, daar kunnen ze niet omheen voor wat betreft de PS3. Ik denk trouwens ook dat we volgens jaar pas aankondigingen gaan krijgen van een nieuwe Xbox en een gepimpte Wii. Eerder niet. En dat hoeft van mij ook niet, want m'n PS3 kan nog heel wat jaartjes mee.

## WELKE PUBLISHER GAAT DE SHOW STELEN IN LA?

**JAN:** Ik denk dat Microsoft gaat verrassen met heel veel nieuwe titels, maar ik zet mijn geld op Ubisoft dat zal schitteren met Ghost Recon 3, Splinter Cell 5 en Assassin's Creed 2.


StarCraft II

**JEROEN:** Het wordt of Nintendo of Microsoft. Ik gok op de laatste.

**JURJEN:** Of je het nu wilt of niet, Nintendo steelt elk jaar de show, dus ook in 2009. Ondertussen krijgt de PS3 de beste games.

**JJ:** Ik denk dat het monsterverbond Activision-Blizzard dik gaat scoren met hun nieuwe StarCraft, Diablo en Call of Duty en een aantal nieuwe geheimzinnige franchises. Jammer alleen van die 16847 Guitar Heroes die ze ook op hun stand zullen tonen. Wordt weer oordoppen meenemen...

**MAARTEN:** Actiblizzion zal natuurlijk keihard pompen, EA heeft genoeg moois en laten we Ubisoft niet vergeten. Moet je mij horen, ik lijk wel een opa van 80 die alles denkt te weten...

## ZAL ER EEN NIEUWE TREND TE ZIEN ZIJN IN LA?

**JAN:** Casual gaming rukt verder op terwijl tegelijkertijd de core games steeds weer mooier, spectaculairder en meeslepender worden. Een bestaande trend wordt dus verder doorgevoerd.

**JJ:** Ik voorzie twee trends. Ten eerste wordt de iPhone (en andere smartphones) of misschien wel meer de iPod Touch nu echt gezien als een waar gamingplatform. De DS en de PSP krijgen eindelijk serieuze concurrentie. Daarnaast zullen Xbox Live en PSN nu ook in Europa meer en meer mediacenters worden voor films en muziek.

**JURJEN:** Ik hoop dat we gaan zien dat (meer) derde partijen hun beste teams (ook) op Wii-spellen gaan zetten. Dat zou toch mooi zijn?

**MAARTEN:** In aansluiting op wat Jan zegt, denk ik dat co-op gamen ook nog meer naar voren gebracht gaat worden. Ik voel het gewoon aan m'n water!

**JEROEN:** Ik denk dat de nadruk meer op hardcore komt te liggen, althans dat hoop ik. Verder zullen er wel wat iPhone/iPod Touch games zijn. Apple gaat die shit rocken als een malle!!



iPod game Critter Crunch

## POWERSPY

- Wisten jullie trouwens dat Uwe Boll zijn grootste critici ooit uitdaagde voor een bokswedstrijd!
- Dat vijf man daarop ingingen, waaronder een verdienstelijk amateurbokser.
- En dat Uwe ze alle vijf in de ring versloeg.
- De Powerspy zegt daarom niks lelijks meer over deze OlieBol.
- Volgens de geruchtenmolen heeft Square een bod op Eidos gedaan van ongeveer honderd miljoen euro.
- Op zich zou dit een opmerkelijke deal zijn, want ten eerste komt het niet zo vaak voor dat een Japans bedrijf een Westers bedrijf overneemt. En ten tweede gaat het momenteel ook niet bepaald crescendo met Square, dat een slecht laatste half jaar heeft gehad.
- Maar wie weet, als Lara Croft in de nieuwe Final Fantasy opduikt, heb je eindelijk een game die zowel Japanners als Westerlingen leuk vinden.
- Als je denkt dat jouw gamertag op Xbox Live niks waard is, dan heb je het goed mis. Op eBay heeft iemand namelijk zijn tag 'Hitman' te koop aangeboden. En daar wordt flink op geboden, aangezien Hitman beter is dan xXHitmanXx of Hitman16.
- JJ, leg dat maar eens uit aan je vriendin als ze vraagt waar die 250 euro opeens is gebleven.
- En tot slot, wel eens gehoord van 'Catvertising'? Nee? De Powerspy ook niet. Maar het bestaat sinds kort wel.
- Warner Brothers, de publisher van de griezelige shooter F.E.A.R. 2 wil zwarte katten inzetten om hun game te promoten.
- De speciaal getrainde beestjes zullen in Londen een jasje gaan dragen met F.E.A.R. 2 erop en moeten zoveel mogelijk mensen voor de voeten gaan lopen.
- Een ludieke actie volgens de Powerspy en veel beter voor de gemoedsrust dan de hele stad terroriseren met anorexia patiëntjes in een Alma outfit die de opdracht krijgen opeens achter je te gaan staan.





## HEEFT DE GAME-INDUSTRIE EEN OUDERWETSE E3 NODIG?

**JAN:** Absoluut. Games betekent entertainment en ervaring, en dat breng je alleen over met een beurs die je een ongelofelijke entertaining ervaring biedt. Dus naast heel veel games, ook parties, celebs, persconferenties en boothbabes.

**JJ:** Net zoals de filmindustrie groot is geworden dankzij Hollywood en de Oscars, heeft de game-industrie ook hun coole uithangborden nodig. Zolang dat niet gebeurt, zal de mainstream pers niet weten hoe groot en duur een Killzone 2 bijvoorbeeld is.

**JURJEN:** Nee, de game-industrie heeft geen enkele show nodig, zelfs geen ouderwetse.

**JEROEN:** De industrie heeft een groot evenement nodig. Je wilt je nieuwe producten showen, je wilt laten zien waar de markt zich naar toe beweegt. Zonder grote show staat de hele zooi stil.




**MAARTEN:** Zeker wel! Je voelt gewoon dat iedereen er echt aan toe is. Het is niet voor niets dat zo'n event weer z'n oude vorm terug lijkt te krijgen, nadat het twee jaar compleet dood is geweest. Ik vind het in ieder geval fantastisch. De E3 hoort gewoon het hoogtepunt van het gamesjaar te zijn. Ook al was Leipzig best aardig en is het niet verkeerd daar in Japan, sommige dingen moet je gewoon niet willen veranderen. De E3 zal weer het episch centrum van de gameswereld zijn van 2 tot 5 juni.

## HOE ZIET JOUW IDEALE BOOTHBABE ER UIT?

**JAN:** Lang haar, lange benen, ferme cup C, licht gekleurd door de California sun, een goed stel hersens en ze houdt van Europese gitaarbandjes.

**MAARTEN:** Niet all te grote tetten, donker haar, een beetje zo'n Italiaanse look met een reet die ingesmeerd is met slaolie. Nou ja, ze mag ook best vies, sletterig zijn en opgeblazen meloenen hebben en in zo'n kort rokje lopen dat je denkt dat het een brede riem is. Als ze maar niet te groot is, want ik heb een hekel aan grote vrouwen. Word ik bang van. Je moet ze kunnen optillen, is mijn maatstaf.

**JJ:** Dikke tieten (plastic geen bezwaar), Latino, een kont die uit de hotpants knalt en een voorliefde voor PSV.

**JEROEN:** Japans, schooluniform, kort rokje, enfin je kent ze wel.

**JURJEN:** Gehuld in een roze rubberen pak dat een beetje knelt, met in haar mond een koperen scheidsrechtersfluitje waarop ze een melodie van Chopin probeert te blazen.




## WIST JE DAT

- De E3 ooit in Las Vegas heeft plaatsgevonden.
- En dat het de droom van de PU-redactie is om daar ooit heen te gaan voor de E3… … en echt niet voor het gokken!
- De allereerste E3 in 1995 gehouden werd.
- Men toen kon genieten van de lancering van de Sega Saturn en de aankondiging van de PlayStation, de Virtual Boy en de Neo Geo CD.
- Van de huidige PU-crew alleen onze Ed dat heeft meegemaakt.
- De roemruchte Mark B. de eerste PU-redacteur was die naar de E3 mocht gaan.
- Waarschijnlijk omdat ie half Amerikaans was.
- De E3 eigenlijk voortkomt uit de CES, de Consumer Electronic Show, waar nog steeds elk jaar alle nieuwe gadgets worden getoond.
- Maar de game-industrie een eigen plekje onder de zon wilde hebben.
- Vooral omdat de grote elektronicamerken de gamemakers een beetje als tweederangs exposanten behandelden.
- Dit goed te zien was aan de tent buiten het convention centre waar de publishers waren weggestopt… … in januari waardoor je door de wind en regen moest lopen als je de producten wilde bekijken.
- Niet iedereen meteen meedeed aan de E3. Zo bleven Nintendo en Sega, eigenwijs als ze altijd zijn, de CES trouw.
- Totdat bleek dat zij de enigen waren… en ze dus ook meegingen.
- Jurjen en Steven op de E3 gespot zijn door de PU en daar min of meer hun baan aan te danken hebben.
- De E3 2009 dus de 15e E3 wordt.
- Van de huidige PU-crew JJ het vaakst is gegaan.
- En dat ie daarbij niet één keer in hetzelfde hotel heeft gezeten.
- Je even naar www.armchairempire.com/Features/e3-chronicles/mainpage.htm moet surfen als je wilt weten wat er van 1995 tot en met 2004 per publisher op de E3 werd getoond.

EXCLUSIEF!

# ARMY OF TWO

**In je eentje knallen is leuk, maar alleen is ook maar alleen. Gelukkig biedt het kogelkoppende duo uit Army of Two soelaas in een gloednieuwe sequel. Jan was de mazzelkont die als enige uit de Benelux de game mocht checken...**

Eliot Salem en Tyson Rios waren bepaald geen doetjes. De breedgeschouderde huurlingen reisden in Army of Two de hele wereld rond en pompten iedereen op hun pad vol lood. Stoere gasten die hun weg naar de gamer zonder al te veel moeite vonden want het spel ging ruim drie miljoen keer over de toonbank.




"DE ULTIEME CO-OP GAME VAN 2009?"

## DE MENS ACHTER DE MOORDMACHINE

De ijshockeymaskers waarachter de twee kleerkasten in het origineel schuilgingen, gaf hen iets grimmigs en afstandelijks. In de opvolger, The 40th Day, schuiven Eliot en Tyson hun maskers echter omhoog als er geen vijanden in de buurt zijn.
Deze kleine vernieuwing heeft twee redenen. Met omhoog geschoven masker zie je als speler de gezichten van de twee bikkels, en dat maakt ze automatisch wat menselijker. Het origineel speelde ik met veel plezier maar ik voelde me nooit verbonden met het alter ego dat ik onder mijn knoppen vond.
Daarnaast zorgt het masker op/masker af principe voor een ingame witte vlag. Na intense shootouts kun je even op adem komen als je ziet dat een van de twee zijn masker omhoog schuift. Je bent dan even safe.




## SPLINTER CELLIAANS?

Het omhoog en naar beneden schuiven van je masker is slechts een van vele vernieuwingen die Army of Two: The 40th Day huisvest.
Zo is je masker opgeschoven nog functioneler dan voorheen. Het nieuwste snufje in je masker toont een oranje grid in beeld waarmee je zowel je medehuurling als de vijand kunt scannen. Vervolgens krijg je in beeld wat de rang is van een bepaalde vijand (sergeant, elite, grunt), hoeveel meter hij van je verwijderd is en welke speciale moves je je buddy kunt geven.
Alle vette moves en co-op acties uit het origineel zijn nog steeds van de partij, maar ze zijn aangevuld met een reeks toffe nieuwe mogelijkheden; afhankelijk van de omgeving en de situatie.
Zo kun je je buddy opdracht geven een vijand van achter te besluipen en te gebruiken als menselijk schild. Of je laat je buddy de hoogste vijand in rang pakken zodat de overige vijanden stoppen met schieten... waarna jijzelf, vanuit een andere hoek, de overgebleven baddies alsnog om zeep helpt.
Mocht een ontvoerde bad guy niet meewerken dan kun je hem, in de houtgreep, een klap op zijn kop geven, zodat hij beter meewerkt. Of je bindt de vijand vast en laat hem hulpeloos achter. Al deze moves deden me denken aan Sam Fisher, alleen met een tonnetje of tien meer actie en adrenaline.



## DAG 40?

What up met die subtitel? Ik vroeg het aan de producer maar die glimlachte alleen maar.
Op Google stuitte ik steeds op dezelfde verwijzing. De 40e dag na de dood van een persoon zou volgens sommige religieuze opvattingen de dag zijn dat de ziel voor God wordt geroepen om berecht te worden. Volgens de Bijbel stond Jezus drie dagen na zijn kruising op uit de dood om vervolgens nog veertig dagen lang aan zijn discipelen te verschijnen alvorens naar de Hemel te gaan. En volgens de Islam, alsook de Joodse Wet krijgt een embryo pas na veertig dagen een ziel.
Wat al deze spirituele theorieën voor connectie hebben met deze game, blijft gissen. Wie het weet mag het zeggen.




## BEPAAL ZELF JE PRIJS

The 40th Day kent een leuke in het hele spel ingebedde minigame. Af en toe zul je moeten onderhandelen over je gage voor een bepaalde missie. Je kunt zelf het bedrag bepalen middels een tellertje. Zet je te hoog in, dan kan een bepaalde submissie afgeblazen worden of maak je je opdrachtgevers pissig. Zet je te laag in, dan loop je misschien een smak geld mis.
Met dat verdiende bloedgeld kun je weer heel veel dikke wapens kopen... en mag je, nog meer dan in het origineel, los gaan met custom made guns.
Geld blijft dus wel degelijk een belangrijk element in de game.

# THE 40TH DAY

JAN SPEELT ALS DUO



Omdat die twee gasten constant samen optrokken, gingen er geruchten over hun geaardheid. Spottend werden ze soms Armietjes of Two genoemd.




Ook cool is dat wanneer je buddy geraakt wordt, hij niet meteen dood is. Hij ligt bloedend op de grond maar kan nog wel zijn pistool gebruiken om, in een soort alles of niets poging, toch nog wat vijanden om te leggen. Zelfs als jij je buddy wegtrekt om op een veilige plek te helen, kan deze - in sleepstand - blijven doorgaan met vuren.

## SHANGHAI KRIJGT NINE ELEVEN TREATMENT

De makers vonden in retrospectief de vorige Army of Two teveel lijken op een James Bond film. Het reizen langs verschillende locaties voelde te simplistisch.
Het gevolg is dat The 40th Day zich helemaal op één locatie afspeelt: in en rondom Shanghai. Nu heb ik het genoegen gehad drie keer af te mogen reizen naar deze Chinese metropool, en bepaalde locaties in de game herkende ik direct!
Al duurde het niet lang want …
S O L R L R … binnen niet al te lange tijd wordt Shanghai door onbekende troepen aangevallen.
En niet zo lullig ook. Straaljagers en bommenwerpers leggen een groot deel van de stad plat en dat zie je, ingame, voor je ogen gebeuren!
Het is moeilijk onder woorden te brengen, maar ik kreeg echt een Nine Eleven gevoel. Complete wolkenkrabbers en bruggen zie je als kaartenhuizen instorten, terwijl de stad zich vult met enorme rookwolken en puin!

## SUPERGELIKT

Dit alles komt fenomenaal tot leven dankzij de volledig uitgewoonde Unreal 3 engine. Oogde het originele Army of Two wat statisch, The 40th Day voelt dynamisch en zit boordevol (grafische) details. Van ronddwarrelende papiertjes en blaadjes in de lucht, tot emmers en andere voorwerpen waar je uit balorigheid op kunt mikken. Maar ook lekkende regenpijpen, stoom uit rooster, flikkerende lampjes in steegjes, opspattende vonken tijdens intense shootouts en ga zo maar door.
Kort gezegd: de game ziet er supergelikt uit. En door het originele uitgangspunt - Shanghai als warzone - heb je bij ieder gebouw waar je langs loopt of doorheen moet zoiets van 'gaat deze teringzooi instorten of wat?'

## JOUW KEUZE

Alsof de situatie nog niet explosief genoeg is, zullen jij en je buddy af en toe - gescript- van elkaar gescheiden worden. Dat betekent dat je er even alleen voor staat... maar ook weer niet. Soms wordt het heel simpel gehouden en dien je enkel een elektriciteitsmast om te duwen zodat je een brug creëert voor de ander. Maar het kan ook zijn dat de een ergens in een toren een paar huizenblokken verder zit met een sluipschuttersgeweer, terwijl jij vlakbij in een gebouw bent met gijzelaars.
Door de baddies te markeren, kan je maatje van afstand toch zijn steentje bijdragen aan deze situatie en van heel ver de vijand verrassen.
Dit voorval lijkt exemplarisch voor de hele game. De makers willen de speler op alle gebieden meer opties geven. Bevrijd je de gijzelaars, maak je zo min mogelijk burgerslachtoffers, sla je je vijanden knock-out of moord je ze allemaal uit? De keuze is aan jou.




## VERWACHTING

[illegible]

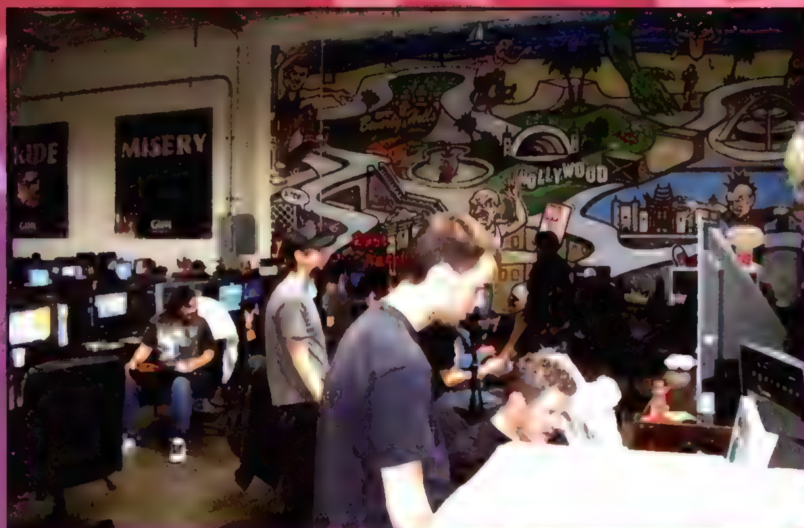
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− [illegible]


JAN

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
PS3 / XBOX 360
EA MONTREAL / EA
VERWACHT: 2009

# PART 1: GUITAR HERO: BEHIND

**In het door oppervlakkige, 'Oh my God' gillende wannabe acteurs gedomineerde LA staat de studio van Neversoft. Wouter wist met moeite zijn blik af te wenden van de zongebruinde, in korte rokjes gehulde skate-chicks om de nieuwste produkten van de Guitar Hero ontwikkelaar eens aan een grondig onderzoek te onderwerpen. Zou de nuchtere boer zelf een 'Oh my God' van verbazing slaken?**




Je zou zeggen dat de Guitar Hero reeks een van de makkelijkere franchises is om deel na deel uit je ontwikkelstudio te knallen. Het lijkt immers niet meer dan een kwestie van een paar nummertjes kiezen, er groene, blauwe, rode, gele en oranje noten onder rammen en er een stel vrolijk dansende, digitale mennekes achter plakken. Ook ik dacht dat de ontwikkeling van het muziekspelletje met een minimum aan developer-powerrrr tot stand kon komen... totdat ik de Neversoft studio bezocht.

## GEEN PLAKBALLEN

Ik word wakker in mijn fancy Hilton-kamer middenin Santa Monica (het schone, pretty gedeelte van Los Angeles) en concludeer dat het een mooie dag is. Een zonnige dag, maar niet zo een waarop je je boxer om de twee minuten uit je zweterige bilnaad moet trekken. Dat komt goed uit, want ik houd niet van plakballen.
Een grote, lompe bus brengt ons naar Woodland Hills, net buiten LA, en onderweg rijden we zowaar door bergen waar hier en daar een struikje groeit! Het is de derde keer dat ik de weird-ass stad in Californië bezoek, en nog steeds weet The City of Angels me te verrassen.
De Neversoft studio was in het verleden een opslagplaats en de sporen daarvan zijn nog duidelijk zichtbaar. Ondanks het laagje vernis van bijvoorbeeld enorme posters van GUN (een van de weinige genre-uitstapjes van Neversoft), decoratieve gitaren, aan de muur gehangen skateboards en artwork van de vele artiesten waar Guitar Hero dankbaar gebruik van heeft gemaakt, kan je de heftrucks bijna nog zien rijden door de hoge gangen en grote hallen.
Maar waar ooit dozen metershoog stonden opgestapeld, staat nu een groepje gamejournalisten aan nepgitaren te friemelen...



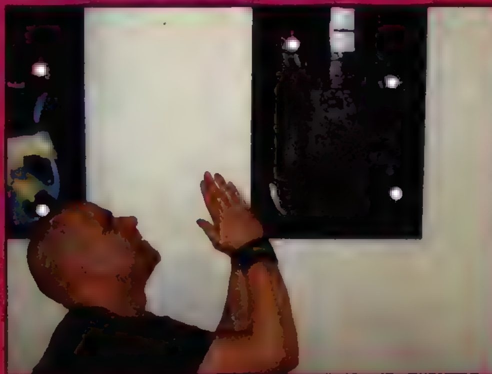

## ENTHOUSIASME

Als ik de deuren van de ex-opslagloods opendoe, word ik begroet door een enorm beeld van Spider-Man. Het is een overblijfsel uit de tijd dat Neversoft een Spider-Man game produceerde, een van de betere ooit gemaakt overigens.
Ik klink verdacht veel als m'n neefje van drie als ik bijna piepend 'Spidey!' roep. Een Australische game-journo, die zijn broek zo hoog heeft opgetrokken dat je waarschijnlijk z'n navel ziet als hij z'n gulp opendoet, kijkt me aan en trekt een wenkbrauw op. Ik negeer hem en mijn baby-achtige enthousiasme wordt alleen maar heviger als er een enorme witte hond op me afloopt. Het beest doet denken aan een jonge ijsbeer en is zo zacht als de Pino-pop waar ik mee slaap. Ik voel me hier onmiddellijk een soort van thuis.
De gigantische hond is van de eigenaar van Neversoft, een op z'n zachtst gezegd markante knakker. Dat heb ik van horen zeggen, want de grote chief ontmoet ik niet persoonlijk. Desalniettemin staat er genoeg op het schema: een uitgebreide studiotour, verschillende interviews en natuurlijk een potje hands-on met het nieuwste deel in de Guitar Hero reeks, Metallica. Maar goed dat ik wel van een potje digitaal gitaarraggen houd, anders was deze dag dodelijk geweest.

## TRIPPICS



**OZZY'S GRAVE**
Soms móét ik gewoon even een uitje knappen. Later hoorde ik dat ik een dutje gedaan had in de grafkist waar ook Ozzy Osbourne ooit in gelegen heeft.





**CORGAN'S KILL**
Aan de muren van de Neversoft studio hangen verschillende gitaren die persoonlijk kapot gemept zijn door de artiesten die een rolletje gehad hebben in de Guitar Hero games. Hier aanbid ik het plastic gitaartje en de echte gitaar van een van mijn grote muziekhelden, Billy Corgan, de zanger van The Smashing Pumpkins. Ik ben niet waardig!

# THE ROCK ACTIVISION-ÜBERTRIP

## GUITAR HERO: HET PROCES

**Een bezoek aan een developerstudio is natuurlijk niet alleen bedoeld om met witte honden te ravotten, het is eveneens een uitgelezen kans om te checken hoe het erbij het maken van een game ongeveer aan toe gaat. In het geval van Guitar Hero is dit proces ruwweg in drieën verdeeld en gaandeweg de dag kwam ik steeds meer te weten over de rock achter Guitar Hero...**



### MAKING THE MUSIC

Allereerst spreek ik met Alan Flores, lead designer bij Neversoft (zie screen). Van hem wil ik haarfijn weten hoe een nummer naar een Guitar Hero-track wordt overgezet... in het kort dan. Om dat 'in short' gedeelte van mijn vraag moet de langharige dude eventjes lachen, maar dan vertelt hij:

"Eerst kiezen we natuurlijk een lied uit, waarna we de rechten moeten verkrijgen. Vervolgens hebben we de mastertapes van het nummer nodig, waar we de zogenaamde mix stems vandaan moeten halen."

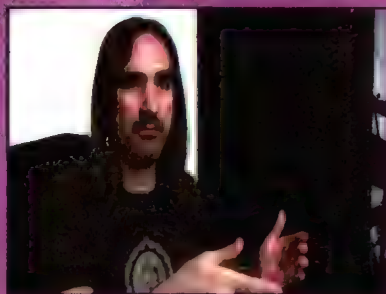
Ik was al bang dat er op een gegeven moment een bepaalde muziekterm rondgeslingerd zou worden waar ik de ballen van zou begrijpen, maar gelukkig legt Alan het meteen uit:

"De mix stems zijn de verschillende sporen van de muziek, waar bijvoorbeeld de bass en de gitaar op staan. Die moeten we dus van het label of van de band of van wie dan ook krijgen en dat is zondermeer het meest uitdagende deel van het proces."

Ik weet bijna zeker dat als er geen PR-dame bij ons had gezeten, Alan er een heel wat minder subtiele term dan 'uitdagend' tegenaan had gegooid.

"Want soms weten de bands niet waar deze stems zijn, zoals in het geval van Metallica en hun album Kill 'em all. Tja, die gasten waren destijds jong, wilden gewoon muziek maken en maakten zich niet druk om zulke dingen.

Hoe dan ook, na veel of weinig moeite heb je de stems, die komen dan hier en worden gemixt voor de game. Dan volgt er een proces genaamd tempomapping, waar ze in principe de snelheid van de noten meten. Dan gaat het naar de notetracking toe, waar de gitaar, drums, bass en de vocal gasten de noten comprimeren tot de vijf kleuren die we allemaal kennen. Ze maken het speelbaar en dan heb je je Guitar Hero Track."





### MOCAP

Muziek is natuurlijk het belangrijkste van Guitar Hero, maar er gebeurt ook letterlijk erg veel op de achtergrond. Die lui die aan het rocken zijn bijvoorbeeld. Je weet wel, die computergeanimeerde bandleden die het spel opleuken maar die je eigenlijk nooit ziet omdat je gehypnotiseerd bent door de Highway.

De chef van de mocap (motion capturing) heeft niet het idee dat zijn werk ondergewaardeerd wordt. Met veel enthousiaste kreten probeert hij ons te vertellen wat voor fantastisch werk hij doet:

"Ik heb persoonlijk met Lars, James, Kirk en Robert van Metallica samengewerkt. Hoe cool is dat!?"

Het motion capturen van deze metal-knakkers heeft meerdere dagen in beslag genomen. Eerst had Neversoft de hele mocapstudio overgeheveld naar de studio van Metallica en ging daar drie dagen lang aan de slag. Later kwam de band bij het Neversoft hoofdkwartier langs om daar nog een dag in de rare pakjes rond te lopen.

"Die gasten waren zo enthousiast, zelfs zonder publiek gingen ze helemaal los!", vertelt Woody Bridges. De animaties van de gezichten worden los van de rest van het lichaam gedaan. Bridges lacht als hij vertelt over Jeff Swinty, een dude die al verschillende delen lang álle gezichtsanimaties voor Guitar Hero doet.

"Die gast is echt gestoord, maar hij doet het zo verdomd goed. Volgens mij heb ik nog wel een filmpje van hem, je lacht je dood."

Hij laat een fragment zien van alleen het gezicht van de hyperenthousiaste acteur, die een nummer van Metallica 'playbackt'. Z'n mond vormt enorm overdreven de woorden en zijn wenkbrauwen stuiteren op en neer als een dolle. Het ziet er inderdaad nogal debiel uit... Een beetje eng zelfs.

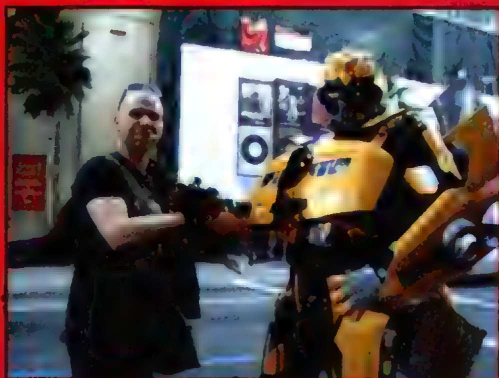
"Steven Tyler van Aerosmith wilde zijn eigen facial animations doen,



maar die kan het toch niet zo goed als deze mafkees", zegt Woody lachend.

### DE VENUES

Goed, dan heb je de muziek, de bandleden zijn geanimeerd maar dan moet je nog een venue hebben. Oftewel het podium en alle opsmuk die erbij hoort. Ook daar is een speciaal mannetje voor,



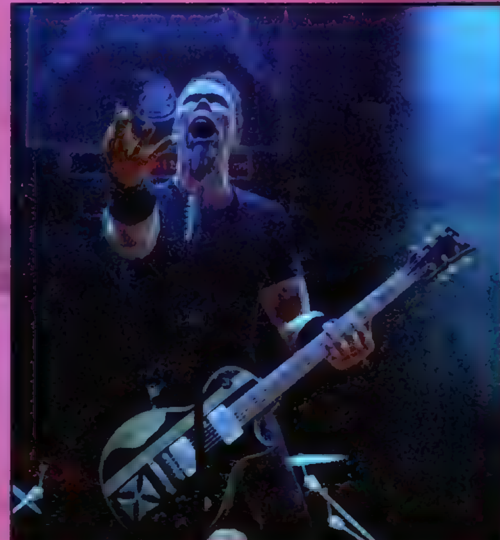
**TRANSFORMER**

Als je in LA bent, dan moet je sowieso even langs Sunset en Hollywood Boulevard gaan. Op die laatste straat kwam ik een goede kameraad van Jeroen tegen.



**YO JOE!**

Ik was precies op tijd in de States om de Superbowl te checken. Dat deden we dan ook in een sportsbar genaamd The Yankee Doodle, en veel Amerikaanser dan dat wordt het niet.





Dave Droppings genaamd, waar we een korte uitleg van krijgen.
"In Guitar Hero: Metallica hebben we met de bandleden overlegd welke venues ze het liefst in de game zouden willen hebben", vertelt hij met vaart. "Dat betekent dat er vooral podia inzitten die centraal staan voor belangrijke momenten in hun carrière. Zeg maar de mijlpalen".
Voor de eerdere delen van Guitar Hero hebben Dave en zijn medewerkers vooral hun fantasie gebruikt, wat natuurlijk ook wel af te zien is aan bizarre shit zoals in de fik vliegende decors en op LSD freakende oogballen.
Nadat een venue vorm is gegeven, wordt de man van de lichten op het ontstane 3D model losgelaten. Hij beslist welke kleuren het beste bij het schouwspel passen en gaat heel precies na waar en wanneer alles moet schijnen. Dit doet hij allemaal met behulp van een verdomd handige tool, die alle hoeken van de schijnsels op soepele wijze berekent.
Op de scherpzinnige vraag van een collega of ze deze lichtentool niet voor een flinke prijs aan allerlei platenlabels en eventorganisaties kunnen verkopen, antwoordt Droppings dan ook dat Neversoft daar inderdaad met bepaalde, niet nader te noemen partijen over in onderhandeling is. Die jongens komen natuurlijk niet net uit de baarmoeder gekropen.









## GUITAR HERO: METALLICA

Na een dag vol gelul over Guitar Hero, wordt men toch wel dorstig naar een lekker potje strumbar rammen. En dat kwam prima uit, want de aanwezige journalisten werden uiteindelijk losgelaten op de nieuwste telg in de Guitar Hero familielijn: Metallica.
Het is niet echt oorstrelend om bepaalde gamejourno's de tekst van The Unforgiven te horen blèren, laat ik dat even vooropstellen, maar onder andere door dit enthousiaste gekrijs, gegrom en gejengel valt het wel op dat zo'n beetje alle aanwezige pers enthousiast is over de muziek van de metaalraggers.
Ook ik zelf, ondanks het feit dat ik in mijn jongere jaren Guns N' Roses prefereerde boven Metallica, heb weinig te klagen over de keuze van Neversoft. Niet alleen omdat nummers zoals Enter Sandman, For Whom the Bell Tolls en Fuel gewoon prettige knallers zijn, maar ook dankzij de andere artiesten die hun muziek hebben geleend aan GH: Metallica. Alice in Chains is bijvoorbeeld allesbehalve onprettig en ook Lynyrd Skynyrd mag zeker als luistergenot beschouwd worden.

## INSTRUMENTAAL CORRECT

Het mooie van veel van de tracks van Metallica zelf is het feit dat ze zowel voor degene die de drums, vocals als gitaar doet uitdagend zijn. Zelfs de basgitarist hoeft zich niet te vervelen, iets dat in veel nummers in World Tour helaas wel het geval is. Wel dien je krampbestendige klauwen te hebben, want je zult meerdere nummers van een minuutje of negen, tien moeten kunnen volhouden. Iets wat de Metallica-fans wel hebben zien aankomen neem ik aan. Over fanboys gesproken; zij kunnen deze Gitaarheld praktisch blind aanschaffen, aangezien er flink wat voor hen verdomd interessante unlockables te verdienen zijn in de game. Naast los te spelen footage van de mocap-sessies die Lars, Kirk, James en Robert ondergingen in de Neversoft studio, zal je bijvoorbeeld ook getrakteerd worden op nooit eerder vertoonde beelden van Metallica optredens uit het grijsche verleeden. Je zou het bijna vintagefootage kunnen noemen, want ik heb het hier over oeroude amateuropnames van bedenkelijke kwaliteit. Desondanks niet te versmaden voor de hardcore Metallica-aanbidder, lijkt me zo.
Ander fanvoer is de Metallifacts

## ONTWIJKEND GEDRAG

Ik heb 't de heren van Neversoft af en toe een beetje lastig gemaakt met mijn vragen, kreeg ik het idee. Zo vroeg ik aan Tim Riley, Vice President van Music Affairs (zie screen), of er ook bands waren geweest die geweigerd hadden om samen met Neversoft een 'band-dedicated' Guitar Hero te maken.
Na wat gestamel en de opmerking dat het een moeilijke vraag was om te beantwoorden, kreeg ik niet echt antwoord.
Toen ik aan de dude die over het licenseren van de nummers gaat, de vraag stelde of ze wel eens nummers niet konden krijgen omdat de mensen van EA en Rock Band ze al voor waren geweest, begon hij over heel iets anders.
En ook lead designer Alan Flores vertoonde ontwijkend gedrag toen ik vroeg wat hij vond van EA's besluit om dit jaar geen deel van Rock Band uit te brengen.
Tja, ik gebruikte blijkbaar net een aantal steekwoorden waardoor hun 'mediatraining blokkade' ingeschakeld werd.





## BETER PEDAAL?

Ik geef toe: het drumgedeelte in Guitar Hero vind ik behoorlijk tricky, wat vooral komt omdat ik moeite heb met gebruiken van het basspedaal. Ik krijg er gewoon een lamme poot van!
Maar tijdens de Guitar Hero dag in LA ging het drummeppen een stuk soepeler. Ik had het idee dat de drumpedalen die ze daar gebruikten een stuk steviger waren en heel wat gevoeliger, alsof het ding van metaal was in plaats van plastic. Onze begeleider wist echter niets van een verbeterd pedaal, dus misschien zat ik gewoon te jetlag-spacen, ofzo...






mode. Hiermee bekijk je de venues zonder dat je zelf aan het rocken bent en komen er, op dezelfde wijze als de Pop-Up Video's van VH1, allerlei feitjes over Metallica en het betreffende nummer in beeld te staan. Leuk, maar natuurlijk nogal passief, dus je moet wel een echte liefhebber zijn wil je hier tijd aan besteden.



## EXPERT PLUS

Al met al is Guitar Hero: Metallica vooral bedoeld voor de Zeer Fanatiek Rammer der Plastieken Gitaren. Ultiem bewijs daarvoor is natuurlijk de Expert Plus mode, die niet alleen hoerig moeilijk is voor de drummer met zijn dubbele basspedalen, maar ook van de overige bandleden een zombie-achtig concentratievermogen zal vragen.
Ik heb even een poging gewaagd om War Ensemble van Slayer op deze moeilijkheidsgraad te spelen, maar ze hadden me net zo goed kunnen vragen om de Bijbel in tweeënhalve minuut in het Swahili te vertalen. Tja, dat die gasten van Neversoft het wel kunnen (zie boven), heeft volgens mij vooral te maken met het feit dat ze die track dagelijks zo vaak geoefend hebben dat hun ogen 52 inch en Full-HD zijn geworden.





# GOD OF WAR

**Nu Sony in 2009 'guns blazing' uit de startblokken komt met een exclusieve blockbuster titel als Killzone 2, vraagt Steven zich af wat de toekomst nog meer voor ons in petto heeft. Wat betreft multiplatform titels zullen PS3 bezitters niets tekort komen, maar daar maak je andere console bezitters niet jaloers mee. Met God of War III wel!**

Kratos is natuurlijk een belangrijk wapen in het arsenaal van Sony. Maar omdat het tweede deel van God of War trouw bleef aan de PlayStation 2, duurt het nogal lang voordat we van een next-gen Kratos mogen genieten.
Ergens in de loop van dit jaar gaat daar echter verandering in komen. Tenminste, dat gok ik zo. Ik werd uitgenodigd door Sony om naar Santa Monica af te reizen voor een exclusieve kennismaking met God of War III, maar over de releasedatum wilden ze me niets vertellen. Nu zou het natuurlijk logisch zijn als de game ergens in het najaar zou uitkomen. Een titel als God of War III wil iedere PS3 bezitter immers wel in zijn schoen of onder de kerstboom aantreffen, maar ook al werd er geheimzinnig gedaan over de releasedatum, de game zelf werd gelukkig in volle glorie getoond.

## BEKENDE KOST

Ik vind het origineel van God of War geweldig. De mix van actie en enkele puzzelelementen hier en daar levert een type gameplay op waar ik intens van kan genieten. God of War 2 heb ik wat minder hoog in het vaandel staan, vooral omdat dit deel weinig ruimte had om door te groeien op de verouderde PS2 hardware, en we daardoor nagenoeg een kloon van het origineel kregen voorgeschoteld. Lekkere, maar bekende kost.
Dan is de vraag natuurlijk waartoe de studio van Sony in Santa Monica in staat is met de krachtige PS3 hardware. En aan de hand van de demo werd mij in ieder geval alvast een ding duidelijk: Kratos geeft de celprocessor er flink van langs.

## DOOR HET DOLLE HEEN

God of War III is een game die bij uitstek laat zien hoe de spelervaring verrijkt kan worden door de hedendaagse hardware. Ik verwachtte stiekem de bekende God of War ervaring, maar dan mooier. De PS3 hardware doet echter meer dan de boel visueel opleuken, want het grafische snoepgoed is ook daadwerkelijk in de gameplay geïntegreerd.
Tja, waar te beginnen? Ik denk dat het sleutelwoord vooral 'groots' is. God of War III gaat verder waar het tweede deel ons heeft achtergelaten. Dat betekent dat de game spet-



Kratos miste geen uitzending van Tussen Kunst en Kitsch.



## NIEUW ARSENAAL

Ik denk dat de jongens bij Sony goed hebben gekeken naar Heavenly Sword, een game die uiteindelijk misschien niet zo goed was als (met name) het eerste God of War deel, maar wel gebruik maakt van een vloeiender systeem om tussen de drie verschillende standen van het hemelse wapen te schakelen.
Nu wordt de actie in God of War natuurlijk gekenmerkt door aan kettingen bevestigde zwaarden, die aan het lichaam van Kratos vast zitten. Met deze oudgedienden maakt Kratos zwiepende bewegingen en kan zo grote groepen vijanden tegelijk aanpakken. Maar ditmaal kun je met groot gemak naar andere wapens schakelen zonder dat de actie ook maar een seconde wordt onderbroken.
Een nieuw wapen dat werd gepresenteerd zijn de grote brute Cestus Gauntlets. Deze metalen bokshandschoenen hebben de vorm van een leeuwenkop en veranderen Kratos' aanvallen zonder de besturing volledig om te gooien. Zo blijven de combo's met de zwaarden van kracht maar ditmaal met een ander resultaat.
In tegenstelling tot de zwaarden zijn de Cestus Gauntlets gemaakt voor het harde beukwerk en brengen ze, in een trager tempo, ongelooflijk veel schade teweeg. Ook deze gauntlets zitten aan kettingen bevestigd en kunnen op afstand tegen elkaar aan worden geslagen, of vanuit de lucht op de grond worden geploft, om zo ook van iets verder weg effectief te zijn. De ontwijkbeweging verandert eveneens en opent nieuwe mogelijkheden. Persoonlijk kan ik niet wachten om te zien met wat voor ander wapentuig we de goden bont en blauw mogen verminken.

## KNAPPE JONGEN, DIE KRATOS

Dat de PS3 lekker op dreef is wat betreft technische prestaties is inmiddels wel duidelijk. Net zoals Killzone 2 is God of War III een titel die laat zien wat er allemaal mogelijk is met de hardware. De schaal van de omgevingen en de Titans die daar rondbanjeren is zoals gezegd imposant, en zal waarschijnlijk de komende maanden als paradepaardje naar voren worden geschoven.
Maar ook de personages zien er allemaal schitterend uit. Aan Kratos is flink gesleuteld om hem te midden van de verbluffende omgevingen evengoed mooi voor de dag te laten komen. Zijn charactermodel is super gedetailleerd en zijn verbitterde blik en agressie zijn meer dan ooit voelbaar.
Een leuk weetje is dat de PS2 alleen al de vele polygonen en textures waaruit Kratos is opgebouwd niet had aangekund, en dan blijven de vijanden en omgevingen nog buiten beschouwing.



III

STEVEN IS DIEP ONDER DE INDRUK


Kratos leerde het vak van zijn vader. Een slager die in de hele streek rond de Olympus bekend stond om zijn zelfgemaakte bloedworst en met zijn Griekse huzarensalade zelfs regelmatig in de prijzen viel.

terend opent, als jij samen met de reusachtige Titans een uitwedstrijd speelt in het stadion van de goden: Mount Olympus.
Kratos was altijd al een agressief figuur, maar nu is hij echt door het dolle heen. Je begint dus onderaan de berg en ik kan je alvast verklappen dat Kratos niet zal stoppen tot hij in het hart van het gebied van de goden is doorgedrongen. Dat betekent dat je een integraal onderdeel bent van een hemelse oorlog, en het gevoel van oorlog is dan ook alom aanwezig.
Het gevoel dat de ontwikkelaar wil overbrengen, is de continue chaos zoals we die kennen uit films als Saving Private Ryan, waar D-day in volle glorie in beeld wordt gebracht. En na de spetterende opening loopt de oorlog dan ook als een rode draad door de game heen. Zelfs als je rustig aan het puzzelen bent, zal op de achtergrond de strijd doorgaan.


Deze had niet misstaan in de Yo!Post als "Raar Plaatje".





Ze dachten een lift naar huis te krijgen toen Kratos tegen ze zei: "ik geef jullie wel een slinger".

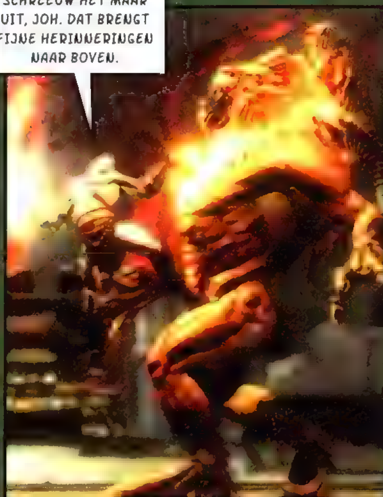



## BOVENOP EEN TITAN

Nu is de oorlog zelf al 'groots', maar er is nog een reden dat ik dit begrip als sleutelwoord aandraag. Zoals ik al zei, staan de reusachtige Titans aan jouw zijde. Deze gigantische wezens banjeren soms rustig door de achtergrond, daarmee de schaal van de wereld illustrerend. De wereld is echt ongekend groot, wat overigens niet betekent dat je volledige bewegingsvrijheid hebt. Maar alles wordt wel realtime gerenderd, en dat is een knappe prestatie.
Het gebeurt zelfs af en toe dat je pas na het afleggen van een flinke afstand tot de ontdekking komt dat je je bovenop een Titan bevindt! »




Kratos was in een slechte bui; hij was die ochtend flink uitgeschoten tijdens het epileren van zijn wenkbrauw.



Kratos keek zoals gezegd altijd naar Tussen Kunst en Kitsch, maar vroeger was De Schreeuw Van De Leeuw z'n favoriete programma.

» Als jouw ondergrond begint te bewegen, verandert de hele dynamiek van de actie en draait de spelwereld op spectaculaire wijze rond als gevolg van de bewegingen van de reus waar je op vertoeft.
De lead gamedesigner Stig Asmussen gaf tijdens een gesprek al aan dat door het bewegen van de spelwereld een enorme hoeveelheid mogelijkheden ontstaat wat betreft physics en het dynamisch beïnvloeden van de manier waarop Kratos reageert. Hij noemde het een nieuwe doos met speelgoed waar ze gaandeweg mee hebben leren spelen. Hoe dit uiteindelijk in de game terug te vinden zal zijn, wilde Stig echter nog niet vrijgeven.




## INDRUKWEKKEND

De omgevingen zijn dus op z'n minst indrukwekkend te noemen. Of je nu op een Titan aan het vechten bent, of op de bergwand van Olympus de goden pakkie geeft terwijl de Titans op de achtergrond omhoog klauteren, God of War III kent een gevoel van schaal dat ik nog niet eerder op deze manier in games verwerkt heb gezien. Denk aan het gevoel dat Shadow of the Colossus opwekte, terwijl je op grote hoogte aan de vacht van een reusachtig beest rondzwiepte, maar dan maal tien.
Tijdens jouw avontuur op Mount Olympus zul je op verschillende manieren je weg moeten vinden. Soms loop je gewoon over voor de hand liggende paden of door nauwe gangen, om vervolgens langs randen omhoog te klauteren.
Nieuw is de mogelijkheid om bepaalde beesten te bestijgen. Zo kun je gebruik maken van de vliegende Harpies om brede ravijnen te overbruggen. Al springend grijp je de ene na de andere vast, terwijl je door



## MORE GORE!

Kratos is geen lieverdje, en de actie is genadeloos bruut. Je hakt je vijanden zonder pardon in stukken en maakt hen het liefst zo hard mogelijk af. Naast de beestachtige wijze waarop je van je levende 'voertuigen' afstapt, kun je ook gewone tegenstanders als schild gebruiken en met een ongelukkige in je handen een groep vijanden inrennen. Als je klaar bent met jouw 'meat wall' zoek je gewoon de eerste de beste muur op en sla je daar tegenaan zijn hoofd tot pulp.
Hoe heftig de actie echt is, werd duidelijk in het gevecht tegen de god Helios, waarbij je handig gebruik moet maken van een aanwezige Titan. Na een indrukwekkend gevecht, waarbij je naast beuken ook verscheidene andere handelingen moet verrichten, sta je voor een verslagen Helios. Met behulp van een quick time event neem je hem in een greep en begin je met bruut geweld zijn hoofd van zijn romp te trekken. Om geen seconde van deze martelgang te missen draait de camera met de actie mee zodat de bloederige gebeurtenis frontaal in beeld wordt gebracht, waarna het afgescheurde hoofd zijn weg naar jouw inventory vindt.
Het hoofd van Helios is niet alleen het bewijs van jouw kracht, je kunt het ook voor je uit houden en met het licht dat eruit straalt geheime gangen vinden of donkere omgevingen verlichten.
Na dit gevecht betreedt Kratos een donkere grot, waarvan de ingang met het hoofd moet worden ontdekt. Met het oplichtende hoofd in je hand vind je jouw weg, en zo gauw een vijand jou wil aanvallen wordt deze verblind door het hoofd. Een verblinde vijand geeft voor korte tijd zelf licht, zodat je het hoofd kunt verruilen voor wapens en tot hakwerk over kunt gaan.
Met de geweldige engine en lichteffecten levert het vechten met lichtgevende vijanden in donkere omgevingen het zoveelste technische hoogstandje op dat God of War III te bieden heeft.

## ICARUS ASCENSION

Het beklimmen van Mount Olympus is een hachelijke onderneming, dat moge duidelijk zijn. De berg waar de goden wonen is geen kleintje en je kunt niet alles te voet afleggen.
Maar tijdens de voorgaande delen heb je al de nodige krachten opgedaan, waaronder die van Icarus wiens vleugels jij in je bezit hebt. Daarmee kun je niet alleen na sprongen rustig naar beneden zweven, je kunt ook met hoge snelheid door verticale buizen grote afstanden afleggen. Tijdens deze Icarus Ascension levels schiet je razendsnel door lange tunnels omhoog en moet je vele obstakels ontwijken. Het levert, naast de uitdaging, ook een indrukwekkend schouwspel op.





GATVER, ER KOMT ALLEMAAL VIES VOCHT UIT Z'N LIJF.
DAT IS OLYM-PUS







wild aan de vliegende gedrochten te trekken een beetje kunt sturen. Afstappen gaat uiteraard gepaard met het uit elkaar scheuren van jouw ex-vervoermiddel.
Een andere mogelijkheid die werd getoond was het beklimmen van een Cyclops, die je volledig kunt aansturen en gebruiken om hordes vijanden mee neer te maaien. Ook in dit geval is het afstappen een brute aangelegenheid, die eindigt in het hardhandig lostrekken van het enige oog dat de Cycloop bezit.

## BRUTER DAN OOIT

Ik verwachtte een opgepoetste versie van God of War 1 en 2, wat op zich al een leuke game had opgeleverd, maar God of War III is zoveel meer dan dat. De actie is bruter dan ooit en wordt dankzij de powerhouse van een engine schitterend in beeld gebracht. De epische schaal van de omgevingen en de manier waarop de Titans in de levels zijn verwerkt, is meer dan indrukwekkend.
Daarnaast zijn er nieuwe wapens, de mogelijkheid vijanden als voertuig te gebruiken, en de Icarus Ascension intermezzo's.

God of War III kent veel facetten, en dat terwijl ik het uitvoeren van de brute combo's in God of War stijl al een sterke basis voor een game vind. Ik ben dan ook razend enthousiast en heb God of War III bovenaan mijn lijst staan van PS3 must haves. ✪




### VERWACHTING

God of War III lijkt alles te worden wat ik ervan gehoopt had.

+ Bloederiger dan ooit!
+ De nieuwe wapens, en vijanden als voertuigen gebruiken.
+ Epische en omvangrijke spelwereld.
+ Originele variatie in de gameplay.
− Wanneer trekt Kratos ten strijde?


STEVEN

GOD OF WAR III
PS3
SCEA / SCED
2009

# TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

JURJEN WORDT GEROEPEN

**'Oeroeeeee' klinkt het bij Jurjen op zolder. En nog eens 'Oeroeeeee'. Nee, hij heeft geen seks met een duif. Nu even niet. Jurjen speelt namelijk de nieuwe Tales of Symphonia, en wordt in die RPG door een monster geroepen.**

IK GELOOF ER GEEN REET VAN, BEESTEN KUNNEN HELEMAAL NIET PRATEN!

Tenebrae

While the world was divided in two, Lord Ratatosk transformed into his core and became dormant.

VOOR IEMAND DIE NAAKT OP DE KRANT GAAT ZITTEN OM TE KUNNEN LIPLEZEN, VIND IK DAT EEN HELDERE GEDACHTE.

'Oeroeeeee'. Ik ben niet blij met dat geluid. Het is namelijk een bespottelijk geluidseffect dat helemaal niet als een monster klinkt.
En als de monsters in een spel mij roepen met een geluid dat het midden houdt tussen het gekoer van een opgewonden duif en de laatste ademstoot van een stervende kater, vind ik het moeilijk zo'n spel serieus te nemen.
'Oeroeeeee'.
Zucht, nou ja. Laat ik maar verder spelen.




"TALES OF SYMPHONIA IS GEEN GAME DIE JE INSTANT BIJ JE LURVEN GRIJPT."

## MOOIE TIJD

Nee, Tales of Symphonia is geen game die je instant bij je lurven grijpt. En dat voelt als een enorme teleurstelling na de fantastische voorganger Tales of Symphonia, die jij misschien ook wel met bijzonder veel plezier op de GameCube hebt gespeeld.
Wat was dat een mooie tijd trouwens, de GameCube-tijd. Geen gewiebel, geen casual games, maar elke maand minstens drie topspellen van Nintendo en nog een paar van de derde partijen.
Of is het misschien zo dat een retrospectieve beschouwing alles mooier maakt?
Hoe dan ook, ik durf toch met zekerheid te stellen dat de nieuwe Tales of Symphonia wat minder groots en meeslepend is dan z'n voorganger.




## JANKERD

Neem nou die hoofdpersoon, Emil. Die naam past prima bij hem, want het is een beetje een zeikerd. Hij maakt zich alleen kwaad als hij wordt geconfronteerd met Lloyd, de stoere hoofdrolspeler uit het vorige deel dat verscheen op de GameCube, een fantastische console uit een tijd dat helden nog kloten hadden.
En nu is Lloyd ineens de slechterik? Natuurlijk wordt gaandeweg het verhaal duidelijk dat de motieven van de hoofdrolspelers zijn gebouwd op misverstanden, en ook dat goed en kwaad nogal subjectieve oordelen zijn.
En ja hoor, Emil blijkt wel degelijk een duistere, vechtlustige kant te hebben. Goed voor jou, Emil!

## SCHATTIG BLOND MEISJE

Begrijp me niet verkeerd, Tales of Symphonia is ook helemaal geen verkeerd spel of zo. Hij is gewoon wat minder overtuigend dan de voorganger. Maar niet slecht, dat niet.
Ik zit nu ongeveer tien uur in de game, en de boel begint aardig op gang te komen. Gisteren ontmoette ik een schattig blond meisje met extreem sadistische neigingen, en daar kon ik wel om lachen.
Sowieso biedt deze RPG forse kerkers met geinige puzzels en zichtbare monsters, en dan geef ik me al snel gewonnen.
De gevechten zijn ook lekker snel en fel, met 2D-vechtspelachtige combo's op een denkbeeldige lijn, waar je dit keer ook vanaf kunt stappen om rondom je tegenstander te bewegen. Ik vind de gevechten hierdoor zelfs leuker geworden!

## MIJN REVIEW

Wat ik van de andere vernieuwingen vind? Ik weet het nog niet. Ik heb ook nog alle tijd om mijn mening hierover te vormen, want de game komt pas in de tweede helft van 2009 naar Europa. Tegen die tijd lees je mijn review, waarin ik ga vertellen wat ik ervan vind dat de open 3D-wereld uit de voorganger is vervangen door een 2D-plattegrond. En dat er je nu ook zo'n tweehonderd Pokémon-achtige wezens kunt verzamelen om je te steunen in de strijd.
Weet je wat, ik ga de review dan ook weer met het woord 'Oeroeeeee' beginnen.
Dan kun je terugdenken aan deze preview, die in je herinnering hopelijk ook wat mooier wordt dan ie nu is. ✪

### RPG'S OP JE Wii?

De beste RPG's die je op je Wii kunt spelen zijn de turn-based spelletjes Final Fantasy Fables: Chocobo Tales en Fire Emblem: Radiant Dawn, en verder is eigenlijk alleen Opoona nog een beetje de moeite waard.
Voor RPG-minnende Wii-bezitters zijn er dit jaar gelukkig nog wel een paar dingen om naar uit te kijken, zoals de sfeervolle Action-RPG Fragile en de traditionele, turn-based RPG Arc Rise Fantasia (zie screen), maar vooralsnog houdt het niet over.



### VERWACHTING

Dit is zo'n lekker forse traditionele RPG waar er wel wat meer van zouden mogen verschijnen voor de Wii. Helaas blijkt hij kwalitatief wat wisselvallig en in ieder geval niet zo sterk als de voorganger.

+ Forse, traditionele RPG.
+ Kerkers met zichtbare monsters en leuke puzzels.
- Er is een monster dat 'Oeroeeeee' roept.
- Hoofdpersonage is emo.
- Niet zo indrukwekkend als de voorganger.

JURJEN

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD
Wii
NAMCO
Q3/Q4 2009

JAN BELEEFT EEN ORGIE VAN GEWELD

# JUST CAUSE 2

**Mercenaries 2 viel achteraf toch wat tegen vanwege het buggy karakter van de game. Just Cause 2 doet hetzelfde kunstje maar hopelijk met een wat meer solide eindresultaat. Jan nam vast een kijkje op het idyllische eilandje Panau.**




Just Cause 2 zou ik op verschillende manieren kunnen omschrijven. De makkelijkste manier is: nog meer auto's. Nog meer wapens. Nog grotere explosies. En duizend vierkante kilometer aan vrijheid. Wat zeg je?! Jawel 1000 km² explosieve omgevingen die je totaal kapot kunt knallen en kunt transformeren in een grote, verzengende vuurzee! Kortom: Gekkenhuis! Chaos! Actie! Spektakel!




## DESTRUCTIEORGIE

Bovenstaande klinkt leuk, maar is inmiddels ook een beetje standaard geworden. Games zijn inmiddels zulke grote projecten dat de murw gebeukte gamer een dergelijk lijstje met features bijna ter kennisgeving aanneemt.
Just Cause 2 moet je dan ook zien en spelen om de overdreven geweld- en destructieorgie op waarde te kunnen schatten.
Het spel doet in alles denken aan Mercenaries 2 maar doet daar een mammoettanker aan adrenaline bovenop. Bovendien streeft het op een aantal punten Mercenaries 2 duidelijk voorbij.

## HULDE AAN HAVOK

Om te beginnen is het spel vele malen mooier. Aan de techniek achter het spel is bijna vier jaar gewerkt en dat zie je. De beelden zijn spectaculair, zeker gezien de enorme omvang van het spel, en de actie op het scherm.
Wanneer Rico Rodriguez, de doorgedraaide (anti)held van de game, een Hummer tot ontploffing brengt, vliegt de auto door de lucht, waarbij diverse onderdelen verschillende kanten opslingeren. De makers hebben duidelijk goed gebruik gemaakt van de Havok physics engine. Het exotische eiland Panau zelf ziet er prachtig uit met zijn verschillende weertypen en landschappen. Het is dus niet alleen maar jungle waar je doorheen crost, beukt en schiet; ook in woestijngebieden, steden, besneeuwde bergen en prachtige lagunes mag je de rust verstoren met je rocketlaunchers en TNT.

## ENTEREN

Hoofdpersoon Rico onderscheidt zich van al die andere opgefokte schietgrage types door zijn parachute en grappling hook.
Het is al een genot om de grafische pracht en praal bungelend aan een parachute te aanschouwen maar het is vooral de grappling hook die tal van krankzinnige stunts en mogelijkheden met zich mee brengt.
Rico heeft goed naar Spider-Man gekeken want zijn enterhaak zit nu om zijn pols. Zo kan hij wolkenkrabbers beklimmen, al schietend vanaf het dak van een rijdende truck andere voertuigen vernietigen, vijandelijke soldaten grijpen en achter een rijdende jeep aanslepen en ga zo maar door. Rico is bijkans een soort moderne superheld geworden.

## UITDAGEND?

Sowieso kent Just Cause 2 een laag instapniveau. Voertuigen besturen is een fluitje van een cent, ook al voel je wel degelijk het verschil tussen de verschillende typen helikopters en rijdende voertuigen.
Altijd is er wel een voertuig in de buurt of anders laat je luchtsupport invliegen die je naar de plaats van bestemming brengt.
Met de enterhaak en je parachute heb je totale vrijheid om je ook hoog in de lucht zonder een centje pijn te verplaatsen en dankzij de zwarte markt heb je je wapenarsenaal en je voertuigen snel dodelijk geupgrade.
De makers willen met dit tweede deel de speler grenzenloze mogelijkheden bieden om zich doldriest uit te leven. Dat lijkt zonder meer te gaan lukken. Maar hopelijk vergeten ze ook de uitdaging niet...




"GEKKENHUIS! CHAOS! ACTIE! SPEKTAKEL!"

## DICTATOR & REBELLEN

Het verhaal achter Just Cause 2 is clichématig met een hoofdletter C. Panau wordt gerund door een dictator met een tot aan de tanden toe bewapend privéleger. Daarnaast zijn er drie gewelddadige rebellengroepen die de macht willen overnemen: de Roaches, de Reapers en de Ular Boys. Uiteraard kun je voor alle drie werken maar je kunt ze ook behoorlijk kwaad maken.



## VERWACHTING

Just Cause 2 ziet er gelikt uit, biedt meer explosies dan Mercenaries 2 en Far Cry 2 bij elkaar en gaat volledig over de top. Hopelijk is de afwerking van de game uiteindelijk net zo spectaculair als de actie, dan gaan we hier met zijn allen schaamteloos veel plezier aan beleven, ook al is het nieuwtje er natuurlijk al lang van af.

- + Belachelijke, overdreven stunts en actie.
- + Explosies van het kaliber groot, groter, grootst.
- + Meer wapens, meer voertuigen, meer vrijheid.
- − Vooralsnog geen multiplayer.
- − Heel dun verhaaltje.
- − Erg herkenbaar allemaal.


JAN

JUST CAUSE 2
PC / PS3 / XBOX 360
AVALANCHE SOFTWARE / EIDOS
RELEASE : Q3 2009

# THE GODFATHER II

**Ondanks de goede vibe kon de eerste Godfather game Jeroen niet echt bekoren. Hopelijk is hij beter te spreken over de gameplay van dit tweede Godfather avontuur.**

De allereerste Godfather game stelde in mijn ogen op vele punten teleur, met als grootste missers wagens die als een soort koekblikken over de weg zweefden en de matig uitgewerkte controle over de personages als ze op straat liepen. Op de sfeer was echter helemaal niets aan te merken! De game ademde echt de vibe uit van de drie Godfather films. De muziek, de stemmen van de personages… alles leek rechtstreeks geïmporteerd uit het drieluik van Francis Ford Coppola. En, geloof het of niet, dat is allemaal overboord gegooid in dit tweede deel.

## PIJN

Je kunt je misschien wel een beetje voorstellen dat deze jongen een kreet van afgrijzen slaakte toen hij The Godfather II opstartte. Wat was er in hemelsnaam gebeurd met een van de best verfilmde boeken ooit? Het verhaal van The Godfather II is werkelijk verschrikkelijk te noemen en heeft niets meer met de films te maken. Personages zijn inwisselbaar, de voice-acting is om te huilen, om nog maar te zwijgen over hoe het er uitziet.
Ik heb de review versie gespeeld maar nog tijdens het spelen werd mij gemeld dat de game uitgesteld is. En eigenlijk is dat maar goed ook. De kwaliteit is gewoon tenenkrommend, en ik betwijfel of ze dat nog recht kunnen trekken.

"DE KWALITEIT IS GEWOON TENENKROMMEND."

Het lijkt wel alsof je met personages aan het spelen bent die regelrecht uit PlayStation HOME zijn gelopen. Ze missen charisma en dat is dodelijk voor een game als dit. Voeg daarbij de vrijwel lege straten en de voetgangers die maar drie verschillende regels tekst hebben, en je begint bijna spontaan te janken.

JEROEN KAN WEL JANKEN







## BEVEILIGEN

Voor zover er een idee achter de game zit, draait het om twee dingen: wraak en geld verdienen. Dat laatste doe je door zoveel mogelijk rivaliserende bedrijfjes "over te nemen". En zoals je weet, doet de maffia dat door de eigenaren te intimideren en "bescherming" te bieden. Doe je dat intimideren goed dan breekt de beste man en zal hij je zonder tegenstribbelen geld betalen voor z'n beveiliging.
In feite doe je dit zo'n beetje de hele game door, naast dingetjes als hulpbehoevende voetgangers te hulp schieten, of leden van een rivaliserende familie uitschakelen. Dat doe je natuurlijk niet alleen, maar met een groepje handlangers, die je weer kunt 'upgraden' en eenvoudige orders mee kunt geven. Simpel, doeltreffend maar o zo saai.

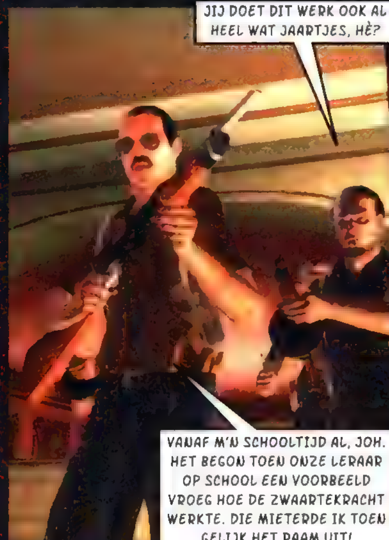
## JANKEN

Ik weet dat ik in een preview nog geen definitief cijfer of oordeel kan geven, maar duidelijk is dat The Godfather II helemaal op de schop moet. Het idee achter de game is niet eens zo slecht maar de uitwerking is allerbelabberdst.
Misschien dat de mensen bij EA de komende weken nog het licht zien, maar ik vrees dat we deze game, ondanks z'n klinkende naam, al rap na verschijnen in de bak der naamlozen zullen tegenkomen.

## EXECUTIE

Waar ik een beetje van schrok, waren de executies. Die waren zo fokking bruut dat ze gewoon niet op hun plaats leken in deze krakkemikkige game.
Wanneer je een tegenstander in zijn been schiet zal deze namelijk op zijn knieën vallen. Nu kun je op 'm af lopen en hem met een simpel commando executeren. Dit levert, afhankelijk van het wapen dat je op dat moment in handen hebt, de meest lugubere animaties op. Ooit een Tommygun van dichtbij in iemands strot gestoken zien worden? Juist, dat soort dingen dus.






## VERWACHTING

EA heeft nog een hoop te sleutelen aan The Godfather II want op dit moment is het niet best allemaal!

+ Executies zijn bruut!!!
- A.I. van je handlangers is slecht.
- Waar is de Godfather vibe?
- Tenenkrommende animaties.


JEROEN

THE GODFATHER II
XBOX 360 / PS3 / PC
ELECTRONIC ARTS
9 APRIL 2009

# PART 2: RAVEN SOFTWARE

**Ooit wel eens een temperatuurverschil van zo'n vijftig graden binnen zeven uur meegemaakt? Wouter wel toen hij van subtropisch Los Angeles naar het ballenbevriezende Madison in Wisconsin vloog. Maar gelukkig was de overgang van brandende zon naar sneeuw niet het enige memorabele aan deze trip...**

Raven Software staat absoluut in mijn top tien van ontwikkelaars aan wie ik al gamend de meeste tijd heb besteed. Sterker nog: ik denk dat de heren een goeie zesde of zevende plek innemen na devs als Blizzard, Bethesda, BioWare en Capcom. Dit komt vooral dankzij Marvel Ultimate Alliance en X-Men Legends 1 en 2, een drietal heerlijke light-RPG's met zo'n beetje alle denkbare Marvel-superhelden in de hoofdrol.
Maar Raven is ook (mede-)maker van shooters als Heretic, Hexen en de vierde Quake, heeft het geweldige Jedi Knight II: Jedi Outcast gefixt en mag zich de trotse vader van Soldier of Fortune (1 en 2) en Star Trek: Voyager Elite Force noemen. Een indrukwekkende staat van dienst, en de kans is dus groot dat ook jullie wel eens met plezier een spelletje van hen gespeeld hebben.
Het zijn vooral superhelden en sci-fi shooters waar Raven graag aan lijkt te sleutelen, en precies daarmee heeft de ontwikkelaar het dit jaar ook meer dan druk.
Wat heet druk; het lijkt wel of de studio van plan is tachtig procent van het hele Activision-assortiment in z'n eentje uit te kakken.




Dat dat geen slecht ding is, daar kwam ik achter in Madison, waar de wegen verlaten zijn, de sneeuw knisperend en de ontwikkelstudio's ijverig.







## TRIPPICS



### FREEZING MIJN KONT AF

Het was -20 in Madison en alle games die we te zien kregen checkten we dan ook lekker in ons warme hotelletje. De toeristische kiekjes heb ik dan ook maar tot een minimum beperkt want het kweken van afgevroren vingertopjes is niet mijn ding.



### AND YOUR HOST FOR TODAY...

De gemiddelde studiotour wordt meestal geleid door de pleejuffrouw of receptioniste. Ik was dan ook aangenaam verrast toen de rondleiding door het hoofdkwartier van Raven ons aangeboden werd door Brian Raffel, een van de oprichters van het bedrijf!



### REIZEN IN STIJL

Gamejourno's op trip reizen in stijl, namelijk in de partybus! Jaja, je zou het ook compleet stijlloos kunnen noemen, het is maar hoe je het bekijkt.

## ACTIVISION-ÜBERTRIP

# X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

**Wolverine heeft een zestal flinke klauwen, maar laat er in de comics en films maar weinig bloed mee vloeien. Het feit dat hij bij een cluppie X-knakkers zit die het doden van mensen niet hoog hebben zitten, maakt van Wolfie een soort van geketend beest. Maar in zijn nieuwe, geheel eigen game is hij eindelijk uit zijn boeien bevrijd!**






Wijnproeven kan het beste gedaan worden door mensen die van wijn houden, porno-acteurs kunnen beter gasten zijn die wel eens eerder gebatst hebben en een game over Wolverine moet door comic-fans gemaakt worden. Zo simpel is het. Het stelde mijn dorky hart dan ook gerust dat hetzelfde team dat aan X-Men Legends en Marvel Ultimate Alliance heeft gewerkt, de taak op zich heeft genomen om Wolverine zo ruig en bloederig mogelijk te verdigitaliseren.
Toen ik een stel van deze luitjes ontmoette, kon ik gewoon aan hun neuzen zien dat die regelmatig in plaatjesboeken worden gestoken. 'Mooi,' dacht ik bij mezelf, 'jullie hebben het recht om Wolfie onder handen te nemen'.

### LUV VOOR WOLFIE

De liefde van het team voor de met genezingsgave en adamantium skelet uitgeruste Logan, straalt van alles in de game af. De intro alleen al. Ik heb het over een strak CGI-filmpje waarin je Wolverine duidelijk kan herkennen als Hugh Jackman, de dude die hem speelt in de films, en waarin de stoere man zijn klauwen dwars door een muur in een soldatenschedel ramt. Nog drie toffe acties volgen, maar het hoogtepunt is absoluut het moment waarop Wolverine door een dude met een shotgun een gapend gat in z'n maag krijgt geschoten. Met een glibberig geluid herstelt de bloederige wond zich live voor de kijker z'n ogen en op den duur zit er alleen nog maar een gat in het shirt en is de huid eronder zo smetteloos als je dat van een harige mannenbuik mag verwachten.
Deze aan horror grenzende, gedetailleerde ranzigheid vind je in de film noch in de comics, kan ik je vertellen.

### BLOODY ROTORS

Hoe hou je een game zoals Wolverine, waarin je eigenlijk constant aan het slageren (vlees snijden, ja toch?) bent, meerdere uren interessant en spannend?
Raven probeert dit in de eerste plaats voor elkaar te krijgen door zoveel mogelijk filmachtige sequenties in de game te flikkeren, waarvan ik in mijn PU preview twee maanden terug al een voorbeeld gaf.
Deze keer mocht ik zien hoe hij meerdere helikopters op z'n Wolverine's uit de lucht wist te krijgen, terwijl hij op jacht was naar een dude genaamd Agent Zero. Het agressieve menneke springt vanaf een klif op de glazen cockpit van zo'n chopper, iets wat de piloot natuurlijk niet prettig vindt. Deze schiet een aantal kogels op Logan af die je moet zien te ontwijken door je knuppel op tijd opzij te drukken. Vervolgens moet je op X rammen om Wolfie een gat in het raam te laten slaan, waarna hij de piloot uit zijn heli rukt om heerlijk lomp zijn kop in de rotors te douwen! Met dikke strepen bloed en een joelende Wouter als resultaat!
De laatste chopper, met Agent Zero erin, haalt onze held naar beneden door simpelweg het hele staartgedeelte van het apparaat te snijden. Dit is waarom superhelden zo vet zijn! Omdat ze dit soort brute shit uithalen!

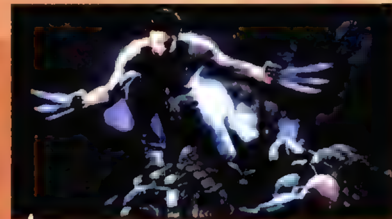


**"DIT IS WAAROM SUPERHELDEN ZO VET ZIJN! OMDAT ZE DIT SOORT BRUTE SHIT UITHALEN!"**



### GOD OF WARRY

Ook na mijn speelsessie ben ik nog steeds enthousiast over de eerste X-Men Origins game. Wolverine speelt soepel weg, hoewel ik bepaalde moves onbewust wel erg vaak herhaalde omdat die bepaalde knoppencombinatie me simpelweg lekker lag. Boeit geen fuck, want dat heb ik met God of War ook, en net als in die game ram je, als je even je aandacht erbij houdt, de meest vette moves en specials uit de knoppen.
Time een block bijvoorbeeld precies op het moment dat je vijand uithaalt en je maakt een vette counter, grijp iemand met B, druk op Y en druk nogmaals op Y als het beeld flitst, om een brute finishing move te maken of maak een zogenaamde lunge met RB en A om iemand van een afstandje te bespringen.
Jawel, Wolverine is geen puppy meer die rondrent met een rol pleepapier in zijn bek, het is een losgelaten veelvraat die behoorlijk pissig is geworden van die fucking kettingen waar hij jarenlang aan geketend was.



### VERWACHTING

Nu ik Wolverine daadwerkelijk gespeeld heb, ben ik er zeker van dat deze game voor een aantal zeer vermakelijke uren gaat zorgen. Qua tofheid lijkt ie ergens tussen God of War en Conan in te gaan hangen en dan ben ik nog voorzichtig!

- \+ Ik ben alweer vergeten dat dit in principe een filmgame is.
- \+ Speelt als een gloednieuw Matchbox-autootje. Zo eentje met van die soepele wieltjes.
- − Misschien iets te makkelijk. Hopelijk zijn er flink wat moeilijkheidsgraden.



WOUTER

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
XBOX 360 / PS3 / Wii / PC / PS2 / DS / PSP
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
MEI 2009

# WOLFENSTEIN

**Het was begin deze eeuw dat we onze laatste lading verse Wolfenstein Nazi's kapot konden schieten en dat is natuurlijk veel te lang geleden. Gelukkig heeft Id Software, Mofrikaan-fabriek extraordinaire, aan Raven de opdracht gegeven om een nieuwe Wolfenstein te maken. De fascisten marcheren weer onze kant op, stampende laarzen en al!**





Als we Creative Director Eric Biessman moeten geloven, dan is het recept voor een Wolfenstein game vrij simpel. Je hebt natuurlijk Nazi's nodig, wat bovennatuurlijke, paranormale shit en een beetje science-fiction. Gooi dat bij elkaar in een enigszins lineaire shooter (hoewel je dit keer de volgorde van je missies wel kan bepalen) die zich omstreeks de Tweede Wereldoorlog afspeelt (historisch accuraat zijn is niet nodig) en je bent al een heel eind. Natuurlijk is een sterke multiplayer ook belangrijk, maar daar heb ik niets van te zien gekregen en niemand mocht mij daar, op straffe van een pijnlijke dood, iets over vertellen. Zo gaat dat nou eenmaal in de gamebizz, daar moet je jezelf overheen zetten. Smeken helpt bovendien niet en je zet jezelf er alleen maar door voor lul bij andere journo's, en voor Sjaak staan tegenover Italiaanse en Spaanse baardaapgamers, dat wil je niet.

## BLAASBAAN

Afijn, ik wijk van mijn onderwerp af. We gaan namelijk weer op stap met B.J. Blaskowicz. Deze ware Amerikaanse actieheld heeft een amulet met magische krachten van de Duitsers gejat, een juweeltje dat gebruik maakt van een power genaamd Black Sun. Natuurlijk willen de Nazi's deze superkracht gebruiken om de geallieerden te verslaan en B.J. gaat hier een stokje voor steken!

Onderweg wordt hij lastig gevallen door allerlei door de Black Sun opgefokte soldaten, het resultaat van experimenten die, naar Nationaal-Socialistisch gebruik, natuurlijk zo ziek zijn als een in continente tyfuslijer met vliegende tering.

## FANCY BULLET-TIME

Gelukkig heeft William Blaskowicz dat amuletje nog. Hiermee kan de dappere G.I. Joe in een soort van alternatieve dimensie genaamd The Veil verdwijnen. Een plek waar de lucht groen is, vijanden oplichten als in ooze gedoopte glimwormen, zowel goed- als kwaadaardige wezens rondlopen en bepaalde objecten andere kwaliteiten hebben. Als je wel eens Legacy of Kain: Soul Reaver hebt gespeeld, dan weet je ongeveer wat je je van The Veil moet voorstellen.

Meest interessante van deze dimensie is dat B.J. er verschillende powers kan gebruiken, waarvan er eentje (Meyer genaamd) in Madison gedemonstreerd werd. Een trucje dat in feite niets meer was dan bullet-time: je vijanden bewegen langzamer waardoor jij ze een stukkie makkelijker om zeep kan helpen. Ik gok dat er nog zo'n stuk of vier andere Veil-powers unlocked kunnen worden door de game heen, maar daar waren de lippen nog over verzegeld.

> **"HET GENRE IS ZO OUD ALS DE FLAMOES VAN BEATRIX EN VAN SIMPELWEG KNALLEN, FLIKKER IK NIET MEER VAN MIJN STOEL."**



## NAZI-GOUD

De mensen van Raven vonden het zeer belangrijk dat er schatten gevonden kunnen worden in de nieuwe Wolfenstein. Blijkbaar werd het verzamelen van Nazi-goud en ander waardevol spul bijzonder gewaardeerd door de fanbase en het is natuurlijk mooi dat er naar hen geluisterd wordt.

Dit keer is het goud echter niet langer een nutteloos hebbedingetje, want je kunt het edelmetaal op de Black Market inruilen voor upgrades voor je wapens. Deze wapens zijn trouwens een mix van de oude WO II-guns, waar we in allerlei games menig soldaatje mee in de reet hebben geschoten, en sci-fi schiettuig. Een voorbeeldje van de futuristische proppenschieters is de Particle Cannon, een soort minigun die groene shit uitkwakt waar je vijanden spontaan van uit elkaar flikkeren.

## INNOVATIE ZOEK

Misschien ben ik een verwend kutkind, maar ik verwacht anno 2009 op z'n minst een beetje innovatie en iets wat ik nog nooit eerder gezien heb in een shooter. Zoals Far Cry 2 deed met het vuur en de uitgestrekte landschappen, of de cineastische ervaring die Gears of War biedt. Het genre is per slot van rekening zo oud als de flamoes van Beatrix en van simpelweg knallen, flikker ik niet meer van mijn stoel. Wolfenstein heeft op mij nog geen onuitwisbare indruk weten te maken met z'n alternatieve dimensie en een fancy naam voor iets wat gewoon bullet-time is. Aan de andere kant kun je je afvragen hoeveel wereldschokkende dingen je nodig hebt voor een game waarin je Nazi's af kan knallen.



### VERWACHTING

Tussen al het gamegeweld dat ik op mijn übertrip heb mogen aanschouwen, stak Wolfenstein een beetje magertjes af. De verstokte Wolfenstein-fan hoeft zich echter geen zorgen te maken; die krijgt waarschijnlijk precies wat ie verwacht. Bovendien gaat er ook nog een multiplayer bij de game zitten en die zou zo maar eens indrukwekkend uit de hoek kunnen komen.

- \+ Wolfenstein knalt weer heerlijk weg.
- \+ Wapens upgraden is altijd dolle pret.
- − The Veil en Meyer-power maken weinig indruk.
- − What's new, poesiekat?

WOUTER

WOLFENSTEIN
XBOX 360 / PS3 / PC
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
NNB

# SINGULARITY

**Zou het niet prachtig zijn om met behulp van niets meer dan een handschoen dat oude wijf dat naast je slaapt even een stuk verser en voller te maken? Of die knakker met z'n bijdehante smoel te laten verschrompelen tot een oud, zielig ventje? In games kan dat soort shit gewoon... of tenminste, over een tijdje dan, in Singularity.**



Lees mee en voel de sfeer die Singularity wil uitdragen. De jaren '50, het begin van de Koude Oorlog. De Yanks vinden de Sovjets geen sportieve knakkers en andersom is er ook geen liefde. Beide grootmachten willen het eerst in de ruimte zijn en beiden schijten in hun broek voor de kernkoppen die de ander in z'n bezit heeft. Mensen bouwen fallout-shelters in hun huizen en hebben gasmaskers aan de muur hangen. Je weet per slot van rekening maar nooit...
Stel je daarnaast verlaten fabrieken voor en treurig ogende, kille gebouwen waar de tijd rare fratsen mee heeft uitgehaald.
Heb je het thema te pakken? Mooi, dan maar even een stukje verhaal.

## ELEMENT 99

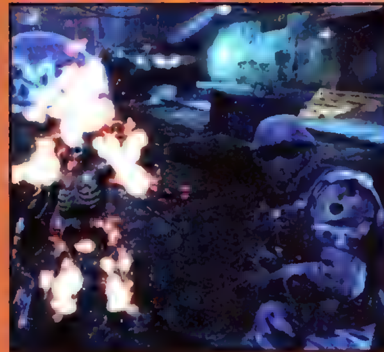
De ogen waardoor je in Singularity de wereld ziet, zijn van Nate Rinko, een piloot van het Amerikaanse leger. Hij wordt op een geheime missie gestuurd waarvoor ie een eiland genaamd (blocnote heb ik na mijn trip nog niet terug kunnen vinden maar het was nogal een maffe naam) Tegurgo 12(?) moet uitchecken.
Waarom dat moet, daar heeft Nate geen flauw idee van. Maar wij weten dat de Russen daar in de fifties reactoren hebben gebouwd waarmee ze een goedje genaamd Element 99 produceerden. Hiermee kunnen ze krachtbronnen tien keer zo sterk maken en dat is natuurlijk prima materiaal om de wereld mee te veroveren! (plaats voor evil lachje).
Helaas vond er een tragisch ongeluk plaats en nu bevindt het eiland zich in een soort scheur in de tijd. Weirde shit is daardoor aan de orde van de dag, zoals langs trekkende tijdsgolven die alles zo nu en dan terugbrengen naar de jaren '50 en er bevinden zich ook nog verschillende realiteiten die vage planten en beesten met zich meebrengen. Het is een vreemde boel daar op Tegurdinges 12.

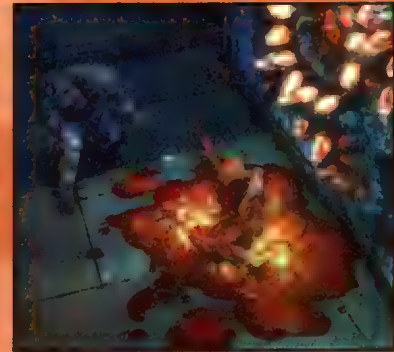
## TM MP DEV

Al goed, Nate wordt neergeschoten en crasht op het eiland, waarna hij plots wèl geïnteresseerd is in wat de fuck hij daar in de lucht eigenlijk te zoeken had.

**"SINGULARITY WAS VOOR MIJ DÉ GROTE VERRASSING VAN DE ACTIVISION-ÜBERTRIP."**







Als hij vastbesloten op onderzoek uitgaat, komt hij al rap in het bezit van een Time Manipulation Device. Je raadt het al: dit is dé gadget van de game. Het handschoentje kan namelijk gebruikt worden om de leeftijd van objecten te veranderen. Dat kan op simpele en voorspelbare wijze, door bijvoorbeeld de welbekende ontplofbare tonnetjes te verouderen om ze te laten... jawel, ontploffen. Maar je kan bijvoorbeeld ook de cover waar je vijanden zich achter verschuilen laten roesten en vergaan, waarna de modderfokkers plots met hun blote bolletjes in jouw line of fire zitten. Een smerige, zestig jaar oude boterham kan je verjongen waardoor ie weer eetbaar is voor de nodige health, een oude brug die tientallen jaren geleden kapot is gegaan, maak je binnen no-time weer heel en waarom niet kijken wat er met je vijanden gebeurt als je ze ouder of jonger maakt? Nee, jij zieke puppy, je kunt ze niet in baby's veranderen!

## TIME IS ON MY SIDE

Het hele verander-de-tijd-principe gaat nog veel dieper dan ik je hierboven heb kunnen uitleggen. Zo heb ik het fraai toegepast zien worden op puzzels in combinatie met zogenaamde Timewave Machines. Als Nate hier instapt wordt hij instantly zestig jaar in het verleden gesmeten om na een paar stapjes achteruit meteen weer terug in de toekomst gezet te worden. Het feit dat bepaalde dingen anders zijn in de toekomst dan in het verleden, wordt op ingenieuze wijze gebruikt om problemen op te lossen. Het toppunt was wel een enorm schip dat met behulp van een Timewave Machine uit het verleden gehaald werd, maar heel snel weer verouderde naar zijn hedendaagse staat. Je zag het roest in rap tempo over de muren lopen, ijzer verbuigen en gaten in de boeg ontstaan waar natuurlijk water door naar binnen liep. Een zeer vet schouwspel en ik weet zeker dat Singularity nog veel meer van dit soort strakke zooi voor ons in petto heeft.

### VERWACHTING

Singularity was voor mij dé grote verrassing van de Activision übertrip. Het gehannes met de Timewave Machines en de TMD lijkt verre van een gimmick te worden en het verhaal achter de game is best wel diepe shit. Combineer dit met de dikke BioShock/Fallout-achtige sfeer en zelfs wat horror-elementen, en wat mij betreft hebben we hier te maken met een dubbele P. Jazeker, een Potentiële Pwner!!

- \+ Vette, onheilspellende sfeer.
- \+ Ingenieuze puzzels.
- \+ Een tikkeltje horror.
- \+ De TMD zorgt voor coole gameplay en spectaculaire schouwspellen.
- − Of blijkt dat manipuleren van de tijd uiteindelijk toch een beetje gimmicky te zijn?


WOUTER

SINGULARITY
XBOX 360 / PS3 / PC
RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION
2009

### DE ÜBERTRIP IN VOGELVLUCHT

Check PU TV op PU.nl voor een hele andere kijk op de Activision übertrip. Onder andere exclusieve beelden van de luxueuze hotelkamers waar ik verbleef, nooit eerder vertoonde footage van de studio's die ik bezocht en schokkende quotes van bekende developers.

# LITTLE KING'S STORY

**Jurjen volgt al ruim twee jaar al het nieuws over Little King's Story (voorheen Project Zero) op de voet, en dus kijkt hij niet zonder opwinding uit naar 24 maart, de dag dat die game wordt uitgebracht in Europa. Om dit feit te vieren, heeft hij een Jurriaans sprookje geschreven!**

Er was eens een spelcomputer die de Wii heette. Hij woonde in spellenland en kreeg meer dan genoeg te eten, maar was toch niet zo gelukkig. Dat komt omdat het eten bijna nooit echt lekker was. Steeds vaker verschenen er klierkoppen als ZOO en 505 Games om zelfs ronduit smerige dingen in zijn bek te douwen. En dat terwijl vroeger Koning Nintendo nog wel eens op bezoek kwam om hem een Koninklijke maaltijd te bereiden! Maar dat was alweer zo lang geleden, dat de Wii het zich nauwelijks nog kon herinneren.

## FANCY FAIR

Op een dag besloot de Wii dat het genoeg was geweest. Hij rukte de snoeren uit zijn gaten en trok de wijde wereld in, op zoek naar Koning Nintendo.
Na een uurtje wandelen, zag hij een gerbil in het gras langs de weg zitten. Wii vroeg aan de gerbil: "Weet jij waar ik Koning Nintendo kan vinden?"
"Koning Nintendo?", zei de gerbil. "Weet je dan niet dat die voor onbepaalde tijd is vertrokken naar de Fancy Fair van weekblad Margriet? Hier heerst geen Koning Nintendo meer. Het is nu de Kleine Koning die de kar moet trekken."
"De Kleine Koning?", vroeg Wii. "Daar heb ik nog nooit van gehoord. Wie is dat dan?"
"Ga maar even zitten", zei de gerbil. "Dan zal ik je erover vertellen."

## PIKMIN

"De Kleine Koning is een mix van een RPG, een levenssimulator en een realtime strategiespel, gesitueerd in een middeleeuws sprookjesland met zeven koninkrijken. De speler bestuurt de Kleine Koning en wordt gevolgd door een groeiend leger onderdanen, welke je kunt smijten naar monsters en andere..."
"Dat klinkt als Pikmin", zei de Wii, die de nare nasmaak van dit recentelijk opgewarmde kliekje nog in de mond had hangen.
"Klopt, klopt," zei de gerbil", het is inderdaad zoiets als Pikmin. Maar door het verhaal en de bouwmogelijkheden, is het toch ook..."
Plotseling sprong er een grote zwarte gorilla tevoorschijn die de gerbil aan stukken trok en de Wii hard in zijn achterste begon te neuken.

## GORILLA

"W-w-waar is dit voor nodig?" stotterde Wii.
"Ik ben de PS3, en niemand is zo krachtig als ik", zei de gorilla. "De volgende generatie begint trouwens pas als ik het zeg!"
"G-generatie? Wat bedoel je daarmee", vroeg Wii. Maar toen was de gorilla alweer verdwenen.
"Maak je maar geen zorgen om die ouwe aap", zei de vos. "Hij is terminaal."
De Wii was van de gebeurtenissen zo onder de indruk, dat hij zich niet eens afvroeg waar die vos nu ineens vandaan was gekomen.
Op de rug van de vos haastte de Wii zich terug naar huis, alwaar hij snel de snoeren weer in zijn gaten stak. Dat voelde toch een stuk veiliger zo, nu hij met die grote zwarte gorilla had kennisgemaakt.

JURJEN VERTELT EEN SPROOKJE




### THE LITTLE DREAM TEAM



Al enthousiast voor de komst van de Kleine Koning? Niet? Misschien helpt het te weten welke mensen het spel hebben gemaakt.
Baas van het project is Wada, de bedenker van Harvest Moon. Producer is de excentrieke Kimura van de cult-hit Moon: Remix RPG, regisseur is Kawaguchi (Dragon Quest 8 – zie screen), de personages zijn ontworpen door Minaba (Final Fantasy XII), de monsterontwerpen zijn van Kurashima (Tingle) en de muziek wordt verzorgd door Shimomura (Kingdom Hearts).
Nog steeds niet enthousiast? Wacht dan gewoon even op de review in de volgende PU!

## MISSCHIEN

De Wii was met zijn uitstapje niet veel verder gekomen, maar had wel wat geleerd. Hij had geleerd dat het niet goed was om zelf actie te ondernemen. Wijzer was het om te wachten tot de betere tijden zich vanzelf aan zouden dienen. Geduld, daar kwam het nu op aan.
De komst van de Kleine Koning zou nu niet lang meer op zich laten wachten.
En misschien, heel misschien, zou Koning Nintendo ooit weer eens terugkeren naar spellenland. En dan zou alles weer goed komen.

> **"PLOTSELING SPRONG ER EEN GROTE ZWARTE GORILLA TEVOORSCHIJN DIE DE Wii HARD IN ZIJN ACHTERSTE BEGON TE NEUKEN."**






### VERWACHTING

Nu Nintendo het laat afweten, moeten Wii-bezitters vertrouwen op derde partijen om in hun behoefte aan nieuwe Nintendo-spellen te voorzien. Houd daarom Little King's Story in de gaten, want dat zou wel eens een van de beste nieuwe Nintendo-games van 2009 kunnen worden.

+ Leuke setting en originele vormgeving.
+ Diepe en gevarieerde gameplay.
+ Heerlijke muziek.
- Lijkt misschien iets teveel op Pikmin.


JURJEN

LITTLE KING'S STORY
Wii
CING / RISING STAR GAMES
VERWACHT: 24 MAART 2009

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

**Jan was vroeger fan van Zorro. Maar aangezien er al jaren geen games meer gemaakt worden met de gemaskerde weldoener in de hoofdrol, functioneert Batman voor hem als goed alternatief. Jan verkende dan ook met plezier de krochten van het justitieel krankzinnigengesticht Arkham Asylum.**

Het is natuurlijk vragen om moeilijkheden; een gekkenhuis volproppen met de meest gevaarlijke criminelen op aarde, in de hoop ze te kunnen heropvoeden. Er hoeft maar iets mis te gaan en... precies.
Natuurlijk gaat er van alles en nog wat fout in Arkham Asylum als The Joker een val voor Batman opzet waar onze breedgeschouderde vleermuis met open ogen intuint.



**"DE MACABERE SFEER DRUIPT ER VANAF"**




Alle celdeuren gaan open, het meest gevreesde schorremorrie grijpt de macht en Arkham Asylum verandert in een grote 'deathtrap'.

## VLEUGJE RPG

BAA is een third-person action-adventure dat volgens de Engelse ontwikkelaar Rocksteady stoelt op drie pijlers: hand-to-hand combat, stoeien met gadgets en een flinke dosis stealth.
Verwacht geen Splinter Cell of MGS, maar als Caped Crusader kun je af en toe handig gebruik maken van je grappling hook om vanuit de schaduw vijanden onverwacht te bespringen. Ook sluipen langs muurtjes om grote groepen baddies te omzeilen of vanuit een andere hoek te benaderen, behoort tot de mogelijkheden. Maar minstens zo vaak treed je geflipte criminelen met open vizier tegemoet om ze met je vuisten en laarzen een lesje te leren.
De combat oogt redelijk eenvoudig al kun je verschillende combo's aan elkaar linken. Met de Batarang (voor de niet-kenners: Batman's boemerang) kun je vijanden op afstand met een welgemikte worp uitschakelen. De combat biedt echter meer dan snel knopjes rammen. Hoe beter je knokt, hoe meer ervaring je opdoet en daarmee verdien je punten. Deze punten verdeel je over je moves, je gadgets en over Batman zelf. Zo upgrade je bijvoorbeeld je Batarang zodat deze in één worp wel vier vijanden ineens kan neermeppen. Een vleugje RPG dus.




Batman kon zich enorm vermaken met het turen door de raampjes van Arkham Asylum.

## (TE) HANDIG?

Batman is een gadget freak. Afgezien van je Batarang bezit je natuurlijk je cape waarmee je stilletjes door de lucht kan zweven, en met speciale explosieven blaas je eenvoudig een gat in de muur om een doorgang te creëren.
Wanneer je naar de Investigation mode switcht, kom je in een speciale view waarmee je vingerafdrukken en clues ziet, vijanden oplichten en je info vergaart over het geboefte om je heen. Handig, zeker voor de latere puzzels want The Joker laat overal sadistische vallen achter die zowel het personeel als andere gevangenen kunnen schaden, maar uiteindelijk als doel hebben Batman te vernietigen.
De Investigation mode

**JAN ZIT IN HET GEKKENHUIS**



maakt de boel wel een stuk eenvoudiger en leidt er uiteindelijk toe dat je nog nauwelijks hoeft na te denken over de oplossing van een raadsel.

## IN DE HOOFDROL

Afgezien van de superbe cast, die meer geïnspireerd is op de latere comics dan op de recente films, is het Arkham Asylum zelf dat een hoofdrol opeist. De inrichting voor criminelen is tot in de puntjes vormgegeven en de macabere sfeer druipt er vanaf.
Ook het gebied rondom de gevangenis behoort tot het speelterrein van The Joker dus gelukkig zie je meer dan alleen maar slecht verlichte celblokken en 'behandelkamers'.
In mei begint de officiële rondleiding voor het publiek...

## COOLE CAST

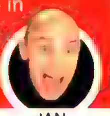
Tijdens je strooptocht door Arkham Asylum kom je veel memorabele aartsvijanden tegen, met The Joker als grote, geflipte roerganger. Andere personages die jouw pad kruisen en die naar alle waarschijnlijk functioneren als levelbosses, zijn...
Killer Croc - The Riddler - Harley Quinn - The Scarecrow - Mr. Freeze - Bane en Mr. Zsasz. Daarnaast gaan er ook geruchten dat Poison Ivy en The Pinguin van de partij zijn.




## VERWACHTING

De sfeer is geweldig en de cast van supervillains spreekt tot de verbeelding. Nu maar hopen dat de gameplay afwisselend genoeg blijft om heel Arkham Asylum met plezier door te ploegen...

- + Zowel stealth als directe actie.
- + Ultieme cast bad guys/bad girls.
- + Rauw, donker, hard.
- − Alle personages hebben in de olie liggen worstelen.
- − Puzzels lijken wel heel erg simpel te worden.

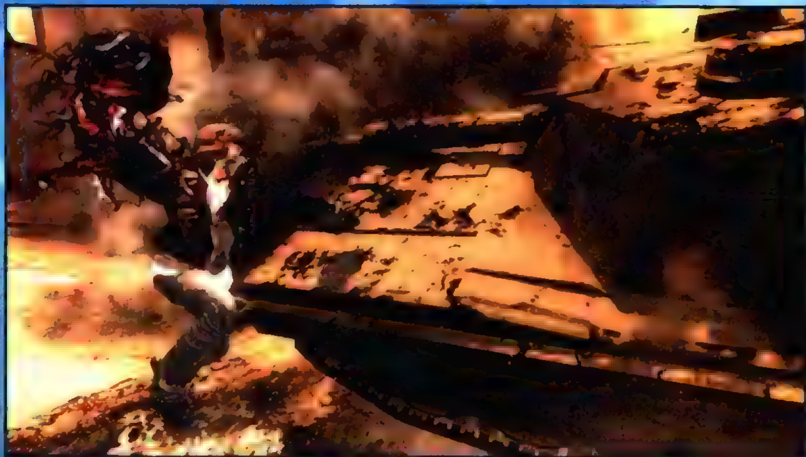


JAN

**BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
**PC / PS3 / XBOX 360**
**ROCKSTEADY STUDIOS / EIDOS**
**MEI 2009**

# PART 3: PROTOTYPE

**De neonlichten op Times Square, de eekhoorns in Central Park, de strippers in de nachtclubs; Wouter was zwaar onder de indruk van Manhattan, New York. Desalniettemin had hij er weinig problemen mee om alle New Yorkers uit te moorden en elke landmark kapot te bombarderen in Prototype, een free roaming game van uiterst brute proporties.**





Radical Entertainment (o.a. Crash Bandicoot) liet met games als Scarface: The World is Yours en The Incredible Hulk: Ultimate Destruction al zien radicaal vermaak in de winkels te kunnen smijten.
Het free roaming genre bevalt Radical blijkbaar wel, want met Prototype krijgen we een ultieme versie van Ultimate Destruction, en die game, waarin je als groene gast kunt smijten met tanks, en helikopters kunt bespringen in een vrij te doorkruisen stad, is al behoorlijk heftige, destructieve fun. Kun je nagaan…

## DE TRUTH ALS DOODDOENER

In hetzelfde hotel als waar ik in verbleef, kregen we Prototype te zien en te spelen. Een enthousiast klein menneke van Radical, die liep alsof hij de laatste twee eieren op de planeet onder zijn oksels bewaarde, zadelde ons na een smakelijke presentatie op met de dooddoener: "Maar ik kan wel twintig uur over Prototype praten, we hebben liever dat jullie zelf de game spelen en beleven."
Een bijzonder clichématige opmerking, maar wel een waarheid als een koe natuurlijk. En dus nam ik Alex Mercer, een getergde dude met geheugenverlies, onder de knoppen om eens te checken hoe hard hij kan slicen, dicen en beuken.

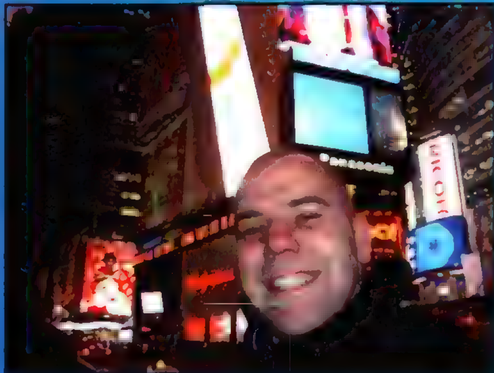
## TIMES SQUARE ZOMBIE

Stel je een aardig accuraat in beeld gebracht Times Square voor. In het midden van deze kruising staat een in zwart en grijs geklede gast met een capuchon over z'n hoofd.
Om hem heen heerst paniek, want er is een virus uitgebroken dat een soort zombie-freaks van de bevolking maakt. Om deze infectie onder controle te houden, is er een speciale unit genaamd de Black Watch ingeschakeld. Deze Helghast-achtige dudes lopen met getrokken guns de arme New Yorkers te treiteren en af en toe moet er eentje een kogel koppen. Want zombies stinken en verpesten het straatbeeld, dus die moeten dood.

## KLAUWEN, KNUISTEN, ZWAARDEN

Het is dus druk op straat waardoor er genoeg slachtoffers zijn voor onze vriend Alex. Omdat de man zelf ook geïnfecteerd is (hoe en wat, daar komt hij gedurende het verhaal

## TRIP*PICS*



### THE REAL THING

Denk je aan New York, dan denk je aan Times Square. Nou was dit kruispunt in Prototype best mooi weergeven, maar nothing beats the real thing at night. Kijk maar achter mijn hoofd!



### SMAKELIJK ETEN

In New York krijg je pas echt entertainment bij je voedsel. Je vork in je mond stoppen is een stuk makkelijker als je onderkaak toch al op je schoot hangt.



### DON'T LOOK DOWN!

Dit uitzicht hadden we op de verdieping waar we Prototype speelden. Sommige lui pisten spontaan in hun broek toen ze uit het raam keken.

## ACTIVISION-ÜBERTRIP



"ZOMBIES STINKEN EN VERPESTEN HET STRAATBEELD, DUS DIE MOETEN DOOD."

achter) heeft hij Venom-achtige powers en kan hij zijn armen verschillende vormen laten aannemen. Zo liet de man de hel losbreken met een stel enorme kneiters van knuisten. Een van de vetste moves die hij in deze vorm had, ontdekte ik toen hij een enorme sprong nam om vervolgens zijn elleboog met een spectaculaire knal op een tank te laten neerkomen. CRASH!!! Heel erg WWE.
Ook leuk zijn de enorme klauwen waarmee hij soldaatjes en zombies (of onschuldige omstanders, mocht u dat plezieren) aan stukken rijt. Aan bloéderige stukken ja, want Prototype is geen game die door de Duitse USK juichend ontvangen zal worden. Door ons dus wel.
Aan het eind van de demonstratie kreeg Alex een dubbel klingig (twee klingen, dûh!) zwaard in zijn poten geduwd, waar hij een stel supergeinfecteerden mee moest uitschakelen. Ook in deze vorm spetterde het bloed alle kanten op en showde het hoofdpersonage een aantal duizelingwekkende, zwaartekrachtnegerende moves.

### SPETTERS

De actie knalde maar door en er gebeurde enorm veel op het scherm. Alex die helikopters uit de lucht smijt met willekeurige, nietsvermoedende New Yorkers als projectiel. Alex die dezelfde choppers hijacked om zijn vriendjes mee uit de lucht te knallen. Alex die een tank inspringt om alles op z'n pad kapot te schieten. Rondvliegende ledematen en bloed, gillende mensen, beschadigde gebouwen en explosies overal!
Radicaal? Check! Entertainment? Oh jazeker wel!





**DAVE DE LETTERMAN**
De David Letterman Show wordt opgenomen in NY en ze deelden de tickets hiervoor gewoon op straat uit. Onze PR-dude bedacht zich geen moment en ff later was ik er live bij!

### VERWACHTING

Prototype zit vol destructie, gore en explosies en je speelt met een pissed-off superheld die met zijn elleboog tanks kan pletten. Ik ben op z'n zachtst gezegd amused...

- ⊕ Een superheld met een bad attitude.
- ⊕ Next-gen Ultimate Destruction met guts en gore.
- ⊖ Next-gen Ultimate Destruction is een té nauwkeurige omschrijving.
- ⊖ Er kan zoveel en er gebeurt zoveel dat de game waarschijnlijk nogal buggevoelig is.

WOUTER

PROTOTYPE
PC / XBOX 360 / PS3
RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION
Q3 2009



ZOEK ME DAN, ALS JE KAN!

PU.NL

# REVIEWS

## VIVA FIFA!

Met al die GTA games in deze PU zou je natuurlijk denken dat ondergetekende niets anders meer speelt, toch? FOUT! Deze jongen speelt wel degelijk iets anders, en dat is FIFA! Ja, ik kijk er zelf ook van op, maar ik wil die FIFA shit een beetje onder de knie krijgen. Al was het alleen al vanwege het feit dat we hier op de redactie regelmatig FIFA wedstrijdjes houden. Nu kan ik virtueel een aardig balletje trappen maar bij FIFA ben ik nog steeds een beetje zoekende. En dan doel ik vooral op de teams waarmee ik ga spelen. Zo heb ik Inter Milan geprobeerd, en ik moet zeggen: dat beviel me wel, met die lelijke Ibrahimovic in de spits. Maar ook Arsenal en Liverpool kunnen mij bekoren, dus ik ben er nog niet helemaal uit. Laatst probeerde ik even Manchester United en ook daar zitten van die heerlijke voetballers in.

Dus tot ik mijn definitieve keuze heb gemaakt, heb ik het hele GTA gebeuren even op een lager pitje gezet, net als Street Fighter IV overigens. De komende tijd ga ik helemaal voor FIFA. Dit tot grote vreugde van mijn vriendin.

Dat laatste bedoel ik natuurlijk sarcastisch.



## POSITIEF

Je kunt geen krant openslaan, geen nieuwsbulletin bekijken of het gaat over de crisis. Ik weet het, zelfs in de PU kwam dit onderwerp een paar keer langs, maar ik ben er effe klaar mee.

Dus laat ik me deze maand eens op het positieve nieuws richten. Zo lijkt Killzone 2 de gehele Nederlandse game-industrie goed te hebben gedaan. Eindelijk gaat het eens niet over geweld en verslaving maar over kwaliteit en productiewaarde. En over de grote Killzone releaseparty kunnen we, afgezien van de kater, ook alleen maar positief berichten ☺

Goed nieuws ook uit eigen gelederen: de PU doet het uitstekend; zowel qua losse verkoop als qua abonnees zitten we in de lift. PU.nl loopt eveneens als een trein en breekt elke maand weer nieuwe records.

De eerlijkheid gebiedt te zeggen dat de groei van ons abonneebestand deels te danken is aan de lezers van wijlen GMR die zijn overgestapt op de PU, maar we hopen natuurlijk van harte dat deze groep de PU tof genoeg vindt en ons blad nog heel lang blijft lezen.

Van één persoon weet ik inmiddels zeker dat ie de PU niet lang meer leest; want van onze afdeling Klantenservice kregen we een brief van een ex-GMR abonnee, waarvan hier een fragment: *"Ik heb mijn eerste nummer van Power Unlimited ontvangen en ben niet te spreken over dit blad. Vooral het taalgebruik vind ik niet netjes. Ik heb in één PU vaker het woord 'lul' gelezen dan in alle nummers van GMR samen. Ik hoop dat jullie snel weer een fatsoenlijk gamemagazine gaan uitgeven."*

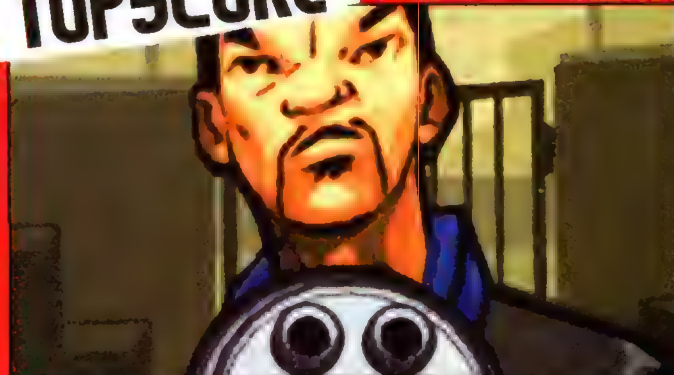
De vraag van Klantenservice was of we hier rekening mee konden houden. Toen ik dat voorlas op de redactie barstte iedereen in lachen uit. We heten de ex-GMR abo's een bijzonder warm welkom maar de stijl van de PU zullen we echt nimmer verloochenen.

Ik weet namelijk zeker dat ik anders nooit zo'n positief verhaal over de PU had kunnen schrijven… in deze crisistijd.





## TOPSCORE



### GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

"EEN FANTASTISCHE ERVARING."

## DE WE BEKIJKEN HET ZWART-WIT GAME



### MADWORLD

"EXTREEM LACHEN, EXTREEM GEWELDDADIG EN EIGENLIJK OOK EXTREEM LEUK."

## DE BETER GOED GEJAT DAN SLECHT BEDACHT GAME

### ROLANDO

"EEN SPELLETJE VAN NOG GEEN VIJF EURO DAT BETER IS DAN EEN VOLLEDIGE PSP GAME?"



## DE "GOEDKOOPSTE" GAME



### 50 CENT: BLOOD ON THE SAND

"HET IS ALS EEN VETTE KLEFFE FRIKADEL. JE MOET HET NIET TE VAAK ETEN, MAAR SOMS…"

# MADWORLD

MAARTEN MOORDT MET EEN GRIJNS

**Maarten had zich zo enorm vermaakt met House of the Dead Overkill dat hij z'n afgestofte Wii gewoon aan liet staan om ook Madworld een kans te geven.**

In Madworld sta jij in de stappers van Jack. Jack is een brede gast, met een leren jasje aan en een vliegeniersbril op z'n voorhoofd. Dat ziet er eigenlijk niet uit, maar Jack is gewoon ontzettend cool. Hij rookt ook verschrikkelijk tof en kan z'n peuk op zo'n manier weggooien dat hij zelfs in een paars stringetje nog steeds cool zou zijn. Dat is Jack. Oh ja, Jack heeft aan z'n rechterarm ook nog een soort van kettingzaag vastzitten, en die zal je regelmatig van pas komen.

## KLEURLOOS

Het verhaal is dat Jack gevangen zit in een TV show, maar om eerlijk te zijn heb ik me daar niet zo mee beziggehouden, want eigenlijk ging het me maar om één ding: rammen als een idioot.
Maar voordat ik daar over ga uitweiden, móet ik je eerst vertellen hoe cool dit spel er uitziet. Madworld is namelijk een prachtige game geworden.
Zoals je misschien al weet, is het geheel zwart-wit en in comic stijl.







Gebouwen, straten, tonnen, verkeersborden, tegenstanders; ze zijn allemaal opgebouwd uit zwart of wit. Geen kleur te bekennen... tenminste, op het eerste gezicht niet. Maar net als in de film Sin City, waar de stijl van dit spel bizar veel op lijkt, zit er wel degelijk kleur in.

## VUURROOD

Jack laat zich besturen door zowel de remote als de Nunchuk te gebruiken. Door te zwaaien, mep je tegenstanders naar de grond, en dat is al puur genieten, maar gebruik je de trigger erbij, dan tovert Jack een loeiende kettingzaag tevoorschijn waarmee je alles om je heen kapot maakt. Genieten in het kwadraat!
En dan komt eindelijk de eerste kleur in deze game tevoorschijn: het rode bloed. Het spat alle kanten op en blijft ook aan de kettingzaag en andere wapens kleven.
Het zeer gewelddadige karakter van deze game verandert daarmee in één klap in extreem over de top geweld, waar je (zeker de eerste keren) gewoon keihard om moet lachen. Doe je dit niet, dan zie je de humor van dit spel niet in en kun je beter een potje gaan dammen in Home.

## GEEL EN BLAUW

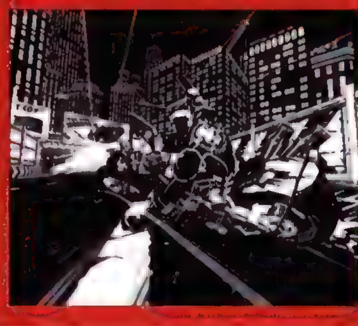
Tijdens het in mootjes hakken van je omgeving, het oppakken van vage gasten en het afranselen van gespuis, komt de tweede kleur van het spel aan bod: geel.
Als je springt, iets raakt of een andere move maakt, dan zie je dit terug op het scherm. Ram je een katana in iemand z'n ribbenkast, dan hoor je "Splaaash" en zie je het in een comic letterype in fel geel op het scherm verschijnen. Grote kans dat je het pas vrij laat opmerkt omdat je stunned bent door de actie zelf.
Verder zijn de alien tegenstanders indigo (een soort blauw), maar daar hoeven we verder niet lang bij stil te staan.

## SCORES EN EINDBAZEN

Een level is opgebouwd uit verschillende fasen. Je start met het aangaan van een uitdaging; een eindbaas verslaan in de meeste gevallen. Om die eindbaas te bereiken, moet je een score zien te behalen. Je krijgt punten door als

## RACEN

Jack draagt niet voor niets een leren jasje met een doodshoofd erop. Hij heeft ook niet voor Jan Lul een bril op z'n kanis: Jack is namelijk een biker. Hij rijdt op een vette motor. En zo worden de 'gewone' levels afgewisseld met raceonderdelen.
Jack zit met z'n harige kont op een motor die de gemiddelde Hell's Angel niet zou misstaan. Met de kettingzaag kun je middels een slag naar rechts met de remote je gemotoriseerde tegenstanders in stukken zagen. Met de Nunchuk kun je de gasten links van je oppakken en door de lucht smijten. Geef je een extra dot gas, dan rijd je dwars door alles en iedereen heen. Vroooooaam!!





## WAPENS

Ik ben veel wapens tegengekomen in Madworld. Hier zijn er een paar.
- Paal van een verkeersbord
- Lantaarnpaal
- Twee daggers
- Katana
- Dubbele kettingzaag
- Speer
- Knuppel met spikes





**"ZIE JE DE HUMOR VAN DIT SPEL NIET IN, DAN KUN JE BETER EEN POTJE GAAN DAMMEN IN HOME."**

een dolgedraaide slager iedereen in speklakjes met een tomatensausje te veranderen.
Heb je een bepaald aantal punten bereikt, dan krijg je een paar challenges voor je kiezen. Death Press bijvoorbeeld, waarbij je zoveel mogelijk gasten onder een pers met spikes moet gooien binnen een bepaalde tijd. Heb je uiteindelijk genoeg punten, dan unlock je de bossfight.
Die eindbazen, waarvan er nogal wat in de game zitten, zijn over het algemeen niet heel moeilijk, op een paar na die je hoogstwaarschijnlijk behoorlijk gaan frustreren.

### CREATIEF SLACHTEN

Tegen de tijd dat je een paar uur als een dwaas met die kettingzaag hebt rondgelopen, zul je de truc van Madworld net als ik wel doorhebben. Hoe fijn het ook is om iemand met een double chainsaw doormidden te klieven, hoe leuk het ook is om twee verkeersborden door iemand z'n hoofd te prikken en 'm dan een olievat op z'n kanis te zetten; uiteindelijk draait het allemaal om de punten. En dus moet je gaan voor combinaties en creativiteit. Steek een lantaarnpaal door iemand z'n voorhoofd, rijg 'm daarna door een autoband en spies het hele geval op een pin en je krijgt dikke vette punten voor deze combo. Veel meer dan dat je drie afzonderlijke vijanden zou neermeppen met een honkbalknuppel met spikes.

### RELAXED

Tijdens het spelen van Madworld merkte ik dat ik, ondanks de overdosis extreem geweld, juist heel relaxed zat te gamen; heerlijk ontspannen achterover op de bank in het testhok, terwijl ik normaal gesproken op het puntje van de poef zit.
Echter, omdat mijn emoties mogelijk nog sneller omslaan dan die van een schizofrene, ongestelde vrouw in de overgang, kreeg ik wel een paar frustratiemomentjes. Bijvoorbeeld bij die twee eindbazen die echt fucking lastig zijn. Het feit dat er geen fatsoenlijk werkende lockfunctie in deze game zit (je grijpt vaak mis) en de camera niet meedraait als je Jack omkeert, werkt op dit soort momenten echt op je zenuwen!
Ik speelde Madworld trouwens geen uren achter elkaar, maar telkens een uurtje of twee. Dan had ik het wel weer gezien, want uiteindelijk doe je toch de hele tijd hetzelfde: gasten neersabelen met heel veel attributen en je ondertussen slap lachen om al dit geweld.
Madworld is echt een leuk en vernieuwend spel. Het is ook een gewaagde actie van Sega en Platinum Games om zo'n brute game op de markt te brengen. In Japan bijvoorbeeld komt Madworld niet eens uit. Bizar, want na House of the Dead Overkill is dit de leukste Wii titel die ik tot nu toe gespeeld heb.




## CONCLUSIE

Madworld is extreem lachen, extreem gewelddadig en eigenlijk ook extreem leuk.



MAARTEN

SCORE **80**

Als je de singleplayer mode htig doorspeelt, moet het je in een uur of tien wel lukken. Maar dan is er nog het fenomeen topscores!

MADWORLD
Wii
PLATINUM GAMES / SEGA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18+




## MULTIPLAYER

Ben je het zat om in je uppie te raggen, te moorden en om je heen te meppen? Probeer 't dan eens met z'n tweeën. De singleplayer mode kun je niet co-op spelen maar de challenges wel. Er zijn er in totaal elf die je in horizontale split screen mode speelt, zoals Man Darts, Man Golf en Death Press.




Dat gebeurt altijd als hij met z'n kettingzaag op straat staat. Ontstaat er spontaan een kettingbotsing. Het lijkt wel een kettingreactie.


DEATHWATCH
Shock-TV
NANO ARMS
Shock-TV






MADWORLD
Wii
18



# 50 CENT: BLOOD ON THE SAND

**De meeste mensen bij de PU hebben een goede smaak en redelijke manieren. JJ niet. Die eet met alleen een vork, drinkt uit de fles, valt op dom blond met grote tieten en houdt van bodybuilding. Dé persoon dus voor de review van 50 Cent: Blood on the Sand.**

Iedereen doet altijd heel gewichtig over stijl en smaak. Lekker eten, mooie meubels, de juiste kleding, etc. En alhoewel ik die dingen zeker kan waarderen, prik ik ook zo door dat snobistische gedrag heen. Want de hele dag kaviaar vreten gaat vervelen. Iedereen die meer dan zes bier op heeft, gaat om vijf uur 's nachts geen restaurant opzoeken (als dat al open was) maar pakt gewoon een klef broodje shoarma met een vette kwak saus. Het verschil zit 'm alleen in het feit dat ik er openlijk voor uitkom.

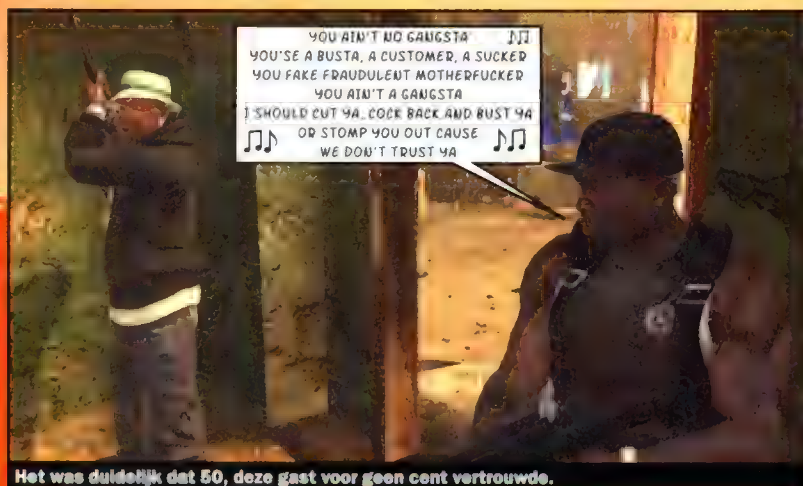
## PLATTE LOL

En daarom geef ik ook gewoon toe dat ik veel fun heb gehad met die twee kwartjes gast. Want of je nu wel of niet van die vijf dubbeltjes dude houdt; 50 Cent: Blood on the Sand biedt een potje knalfun met de diepgang van een vingerhoed waar je u tegen zegt. De hersens kunnen echt op nul (waarmee men dus trouw is gebleven aan die halve euro knaap) en je gaat met die banaan. Duizend opgewarmde lijken later denderen de credits over je scherm en heb je het hele oeuvre van die plakplaat vrijgespeeld, zowel in track als in video.

## PURE HEBZUCHT

Ik zit me nu al te verheugen op al die journalisten die wereldwijd klaar zitten om deze game intens te gaan haten. Want die goudtand is ook in dit spel zo fout als een bisschop die de Holocaust ontkent.

Het gewelddadige karakter in dit spel wordt namelijk extreem opgehemeld. Er is nul morele reden te verzinnen waarom die gast met die gouden fietsketting om zijn nek al die mensen afknalt behalve dan dat hij geen centen heeft gekregen voor een optreden in een fictief land in het Midden Oosten. Pure hebzucht dus. Als hij ter compensatie een schedel met diamanten krijgt die kort daarop gejat wordt door een drugsbaas, breekt de pleuris uit. Want motherfucking niemand komt aan zijn motherfucking do.



Het was duidelijk dat 50, deze gast voor geen cent vertrouwde.

"SOMS KAN LOMPE ACTIE GEWOON FIJN ZIJN."

JJ GENIET VAN EEN VETTE HAP



Weet je trouwens hoe ze iemand noemen die op 50 Cent mikt? Een geldschieter!

## FUCKERDEFUCK

Zoals ik in de review aangaf, kun je naast wapens en (simpele) close combat moves, ook een potje [illegible] vrijspelen. En 50 Cent heeft er echt werk van gemaakt, want dit moet de game zijn waarin de woorden 'fuck', 'bitch' en 'ho' het meest voorkomen. GTA is er de EO bij.

## NIET SLECHT

Maar fuck it; de game zelf, en dat zal iedereen moeten toegeven, ook al is het vol walging, kun je niet slecht noemen. Het is als Gears of War 2 meets The Club. Lineair level na lineair level knal je jezelf samen met een partner langs hordes aan bad guys.

De actie is simpel. De wapens en de bijbehorende ammo liggen overal en als de boeven er aan komen, hoor je een alarm en zie je waar dat is. Het is pure arcade run & gun met een snufje close combat (quicktime event). Beetje House of the Dead of, wat moderner, Left 4 Dead-achtig. De impact van je kogels en de explosies hakken er echt in en men moedigt jouw killing spree aan door net als in The Club punten te koppelen aan je kills. Punten waarmee je weer goodies, tracks en geld vrijspeelt.

## KOTSTEILTJE

Als je de intellectueel gaat uithangen bij dit spel, ben ik bang dat het kotsteiltje snel zal overstromen, want het heeft allemaal de subtiliteit van een dronken Veendammer. Politici zullen ook walgen van het spel omdat die halve dollar gast en zijn maten helemaal uit hun dak gaan als ze een bitch kapot knallen en je ook nog eens de meest gore scheldwoorden kunt vrijspelen. Maar hoe meer ik er over schrijf, hoe meer ik er van overtuigd raak dat een hoop van jullie dit leuk vinden. De hele tijd strategisch nadenken is ook niet alles; soms kan lompe actie gewoon fijn zijn. Al is het maar op je zolderkamer met de gordijnen dicht zodat je buren het niet zien...


Weet je trouwens hoe ze de groupies van 50 Cent noemen? Centenneukers!

## CONCLUSIE

50 Cent: Blood on the Sand is als een vette kleffe frikadel. Je moet het niet te vaak eten, maar soms... (benieuwd of THQ deze kreet op de doos durft te zetten).


JJ

SCORE 72

[illegible]

50 CENT: BLOOD ON THE SAND
XBOX 360 / PS3 / PC
THQ
ONLINE 1 - 2
OUT NOW
16+



# STORMRISE

JAN VOELT EEN AANGENAAM TEGENWINDJE

**Terwijl de kruitdampen van Empire: Total War nog niet eens opgetrokken zijn, lanceert SEGA alweer StormRise. Jan bekeek of de claim 'de ultieme RTS voor de consoles' gerechtvaardigd is.**

Je moet het maar durven; als publisher in één maand tijd twee RTS games uitbrengen van dezelfde ontwikkelaar. Begin maart heeft SEGA Empire: Total War gelanceerd en nu, aan het einde van dezelfde maand, komt men met StormRise, dit keer afkomstig van het Australische kantoor van Creative Assembly.

## ALLEREERSTE 3D RTS

Ook Creative Assembly Australia (CAA) stond voor de lastige taak een controleschema te bedenken voor de consoles. RTS op de spelcomputer is nog een piepjong genre en tot voor kort betrof het steeds overzettingen van PC games.

Halo Wars huisvest een perfecte besturing voor een ouderwets type RTS gameplay: een simpele basis bouwen en zoveel mogelijke coole units aansturen om vervolgens aan heftige battles mee te doen.

StormRise is een stuk ambitieuzer. Niet alleen heeft men een waanzinnig snelle en functionele besturing uitgedokterd, de Australiërs komen met de allereerste volledig driedimensionale strategiegame. En vooral dat laatste levert een schat aan strategiemogelijkheden op.







In StormRise red je het niet met tankrushes. Sterker, het gevecht kan nu op het allerlaatste moment helemaal omslaan.

## PUIK POOKJE KLIKKEN

De besturing is razendsnel en ongelofelijk soepel. Deze zogenaamde WHIP SELECT feature is inmiddels gepatenteerd door CAA, zoveel vertrouwen heeft men in deze manier van besturen.

Het komt er op neer dat je met je rechterpookje binnen een halve seconde naar een andere (groepje) unit(s) klikt. Per speelbaar ras heb je negen verschillende typen units, drie per klasse. Er zijn soldaten te voet, voertuigen en luchtunits. Iedere klasse kent een basis, een speciale en een elite variant waarbij die laatste uiteraard het sterkst is en het meeste kan.

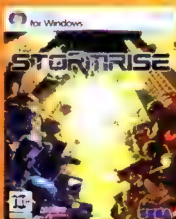
En dan zijn er nog de hero units die ik bijna vergeten was mee te tellen. Stel, je bestuurt een standaard jeep maar je wilt je uit de kluiten gegroeide Mech die ergens halverwege het slagveld staat, een opdracht geven. Het enige dat je dan doet, is je rechterpook richting het icoontje van de Mech klikken. Voordat je met je ogen hebt geknipperd, heb je nu controle over de Mech.

Het doet een beetje denken aan de Hot Swap van Battlefield 2: Modern Combat alleen dan honderd keer sneller!

## SUBTIELERE ZWEEPSLAGEN

De verschillende typen units hebben allemaal een unieke icoon die altijd op de map te zien is. Of je nu kilometers van elkaar verwijderd bent, de icoontjes blijven altijd zichtbaar. Zo ben je dus binnen twee klikken van de ene kant van de (grote) map naar de andere kant, tenminste als je op die twee uiterste plekken units hebt gepositioneerd.

De basisbesturing heb je binnen een paar minuten door. Wil je verfijndere besturing dan kan dat ook. In plaats van je rechterpookje kort te klikken, hou je hem nu even vast. Vervolgens verschijnt er een rode straal van licht die je over de omgeving laat turen. Staan er nu




## HOEZEE VOOR DE PC!

Ik stelde twee nummers geleden nog dat de PC-versie van StormRise pas na de release van de console versies zou uitkomen. Maar ik moet op die woorden terugnemen. Goed nieuws voor de PC achterban: alle versies komen gelijktijdig uit en wel op 24 maart.






drie groepjes grondsoldaten op een paar mijl van je verwijderd, dan kun je zelfs vanaf een grote afstand bepalen of je naar groepje A, B of C wilt Whippen. Ja, heus!

## UNREAL TOURNAMENT INSPIRATIE

Genoeg over dat geklik en gezweep, de besturing werkt! Maar dat wil niet zeggen dat de game makkelijk is. Geenszins zelf, en dat komt door de fantastische maar ook bij vlagen overweldigende maps. StormRise is namelijk volledig 3D, en dan hebben we het niet over heuveltjes of over gelaagdheid, nee, StormRise kent flatgebouwen, tempels en verschillende verdiepingen waar je je manschappen kunt positioneren. Daarnaast zijn er gigantische ondergrondse tunnels en complexen waar je je eveneens in kunt begeven. Het leveldesign flirt meer met dat van een groots opgezette multiplayer shooter als Unreal Tournament, dan met die van een traditionele RTS.

Het toffe is nu dat je tig mogelijkheden hebt om richting de vijand op te rukken. Bovengronds, ondergronds, via de rechtertunnel of via de afgebrokkelde verdiepingen van een flatgebouw. Of nog beter, alle twee of nee, alle drie!

Het probleem is echter dat je door de grootte van de maps af en toe het overzicht even kwijt bent. Je kunt nog steeds als een gek langs je verschillende units Whippen maar je moet wel even bedenken waar je je op dat moment ook alweer bevindt. Ik geef toe, dat werkt soms behoorlijk verwarrend.

Je kunt natuurlijk ook al je units op een kluitje bij je houden, maar dat is niet de manier om de game te spelen. Bovendien zul je dan uiteindelijk vanuit verschillende hoeken door de vijand belaagd worden.

## ENERGIEZUINIG

Je moet er uiteindelijk ook op uittrekken omdat je inkomsten genereert door energienodes in te nemen. En het leuke is dat sommige nodes aan elkaar gelinked zijn. Stel, jij hebt twee nodes in je bezit en de vijand vijf, dan lijkt het erop alsof je de battle hoe dan ook zult verliezen. Schakel jij echter node nr. 2 van de vijand uit dan leveren node 3, 4 en 5 van hem ook geen bijdragen meer en droogt zijn inkomstenbron in rap tempo op.

Ook de 3D maps met hun tunnels en flatgebouwen bieden legio strategische mogelijkheden. Je kunt hinderlagen creëren, legers ondergronds verstoppen en vanaf torens met je sluipschutters richting de vijand turen.

Er is geen artificiële Fog of War, er is alleen een realistische line of sight en dat is eigenlijk veel toffer. Zo kun je bijvoorbeeld twee tanks in de mortierstand zetten, verscholen achter een hoog gebouw. Alleen vanuit de lucht of van heel dichtbij zou de tegenpartij daar achter kunnen komen.

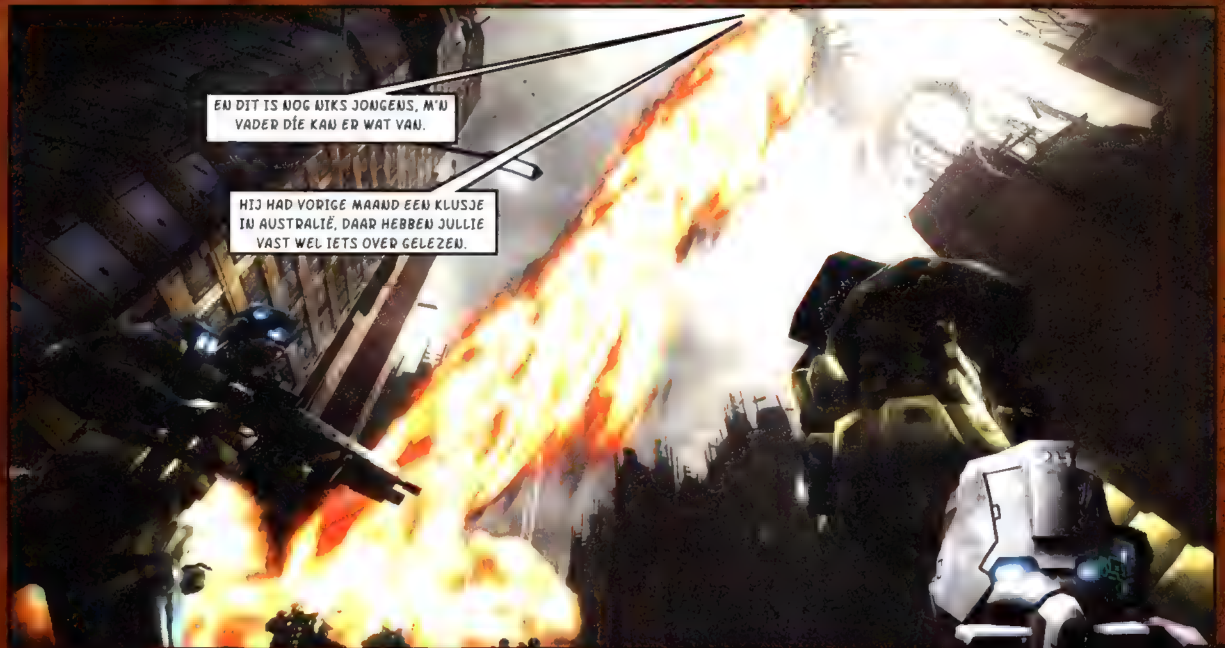
## TWEE GEZICHTEN

StormRise is uiteindelijk een game met twee gezichten. De besturing is in basis briljant, maar de toepasbare strategieën zijn behoorlijk diep waardoor het toegankelijke karakter al snel weer wordt overschaduwd door de overweldigende mogelijkheden.

Kijk, ikzelf ben hier erg blij mee, maar de (beginnende) console speler die een RTS oppakt? StormRise biedt veel meer diepgang dan Halo Wars, maar dat maakt het spel uiteindelijk meer voor puristen dan voor de doorsnee gamer die de makers zeggen voor ogen te hebben.

Waar ik zelf wat minder mee heb, is de grafische stijl van het spel. Feitelijk is dit weer de zoveelste oorlog waarbij de technisch hoogontwikkelde mensheid tegenover gemuteerde legers staat en dat verhaaltje ken ik nu wel.

Gaat het je echter puur om de veelzijdigheid van de strategie en hou je wel van een beetje uitdaging, dan is StormRise jouw game. Alleen al voor de snelle besturing en de enorme hoeveelheid mogelijkheden in een 3D console RTS, verdient deze game een wagonlading lof.






**"DE BESTURING IS BRILJANT, DE UITWERKING VAN DE GAMEPLAY IS ECHTER BEHOORLIJK BIKKELEN."**





### CONCLUSIE

Als je nog nooit een RTS (op de console) hebt gespeeld kun je beter voor Halo Wars kiezen. Vond je die game te simpel, dan zal StormRise meer van jouw gading zijn. De besturing is briljant, de uitwerking van de gameplay is echter behoorlijk bikkelen.


JAN

SCORE **80**

De campagne doet lekker zijn ding maar vooral de multiplayer heeft een lange adem aangezien de gelaagdheid van de maps oneindig veel tactieken mogelijk maakt.

STORMRISE
PC / PS3 / XBOX 360
CREATIVE ASSEMBLY AUSTRALIA / SEGA
1 - 8 SPELERS
24 MAART 2009

16+



# ROLANDO

MAARTEN GENIET VAN EEN RIP-OFF

**Lange tijd lachten we bij het idee van een mobiele telefoon als serieuze handheld, met in ons achterhoofd de flop die N-Gage heette. Volgens Maarten ligt dat tijdperk voorgoed achter ons en is het tijd om onze oren en ogen te openen voor Apple's iPhone.**




Rolando is misschien wel het beste spel voor de iPhone op dit moment. Maar of je het trekt, dat hangt af van hoe je in het leven staat. Hoe erg vind je het bijvoorbeeld dat Saints Row geheel gebaseerd is op Rockstar's GTA?
Rolando zit precies in hetzelfde schuitje als Saints Row. Het team achter Rolando heeft Loco Roco (LR) namelijk gekopieerd. De stijl, het kleurgebruik, het spelidee tot de kinderlijke geluidjes aan toe. Alleen is Rolando in tegenstelling tot Saints Row béter dan z'n grote voorbeeld! Huh? Maarten, ga je nu beweren dat een spelletje van nog geen vijf euro beter is dan een volledige PSP game? Het antwoord is even simpel als overtuigend: ja!




"NIET FOKKEN, NIET LULLEN, MAAR GEWOON CHILLEN."

## PRECIES HETZELFDE

Rolando zier er dus precies hetzelfde uit als LR, en je moet net als in LR ronde balletjes van A naar B brengen in een kleurrijke 2D wereld die iemand met Paint skills zelf op een zaterdagmiddag in elkaar shopt. Loco Roco maakt gebruik van de schouderbuttons van de PSP om de wereld te laten draaien. Bij Rolando draai je de iPhone een tikkie, waarna de balletjes door de levels rollen. Daarbij kun je het multi touchpad gebruiken om levels te bekijken, en kun je de ronde rolando's laten springen door ze middels een enkel tapje te selecteren en je vinger vlot omhoog te slepen.

## LEMMINGS

Het spel is dus een schaamteloze rip-off van Loco Roco (zelfs het logo heeft er iets van weg) maar als je wat langer kijkt, doet het je ook een beetje aan Lemmings denken, dat oeroude 2D spelletje waarbij je kleine wezentjes naar het einde van het level moest zien te krijgen, en elk wezentje verschillende eigenschappen kon toewijzen, zoals graven en hakken.
Anderzijds heeft het ook iets van LittleBigPlanet. De ronde balletjes hebben soms hele dialogen over hoe je een gevaar moet aanpakken en hoe je platformpuzzels moet oplossen. Zo heb je bijvoorbeeld koninklijke ballen die je moet escorteren naar de uitgang van een level. Er zijn vier verschillende thema's waarin je allerlei levels vindt. Met elk thema was ik zo'n anderhalf uur bezig. De levels worden naarmate je vordert steeds gecompliceerder, en dat geldt eveneens voor de puzzels en hindernissen.

## TWEE BIERTJES

Rolando is erg leuk en het kost maar twee biertjes... uuuh vijf euro. Oké, er zit wel een klein smetje op. De uitdaging is namelijk om de rolando's binnen een bepaalde tijd te redden. Dit wordt echter steeds moeilijker en ik merkte dat ik steeds gefrustreerder raakte omdat je uiteindelijk in de problemen komt met het selecteren van je kleine, lieve, snoezige, ronde rolando's.
Die rare wezentjes fokken je namelijk helemaal op. Je selecteert ze door erop te tappen, het springen gaat door ze de lucht in te slepen. Maar soms als je dat laatste doet, deselecteer je ze ongewild weer. Je begrijpt het. In een race tegen de klok is dit niet altijd even cool en zit je al snel ongeduldig te slepen en te tikken op je iPhone of iPod Touch en zullen je medereizigers je al snel aanzien voor een autist met spastische trekjes.
Ik zou dan ook willen adviseren om die challenge tijd te laten voor wat het is en Rolando gewoon op je gemak te spelen. Het is toch een chille game om je reis wat prettiger te maken? Dan moet je relaxed zijn. Niet fokken, niet lullen, maar gewoon chillen.

## GRATIS

Een ander goed spel van ontwikkelaar Ngmoco is Topple, een soort moderne variant van Tetris waarbij je de vallende blokken moet slepen en stapelen. Het leuke ervan is dat het momenteel gratis is. Gratis! Nederlanders, go go go, downloaden die hap!




## CONCLUSIE

Voor mij is dit tot nu toe de game die het best gebruik maakt van de accelerometer van de iPhone en het multitouchpad. De vrolijke muziek en kleurrijke omgevingen doen elke treinreis voorbij vliegen en geven me een lekker gevoel, ook al is het een rip-off van Loco Roco.


MAARTEN

SCORE 80

Goed voor meerdere retourtjes met de trein, bus of tram. Je kunt 'm ook thuis in een uur of zes uitspelen.

ROLANDO
IPHONE
NGMOCO
SPELERS: 1
OUT NOW

3+



# CHECK DIT EN WORD LID!

# 12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,-

PAK NU DIE SUPERVETTE KORTING!




★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

# TOM CLANCY'S H.A.W.X.

**Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Is het een... wacht eens even, het ís inderdaad een vliegtuig! En wat voor eentje! Vliegen in een van de supersonische straaljagers van H.A.W.X. is een feestje, aldus onze Frequent Flyer-koning Jan.**




Vliegen was voor mij tien jaar geleden nog een klein avontuur, maar als je minstens een keer per maand met meer dan tweehonderd stinkende mensen in een slecht geventileerde ruimte wordt gestopt met te weinig beenruimte, nukkige stewardessen en smerig eten, dan vergaat het lachen je wel.
Ook op tijd vertrekken is er niet meer bij, van de tien vluchten die ik het afgelopen half jaar maakte, vertrok niet eens de helft op tijd. Nee, neem dan de snelheidsmonsters uit H.A.W.X. dat is wel effe andere koek. Daar kan zelfs een business class stoel niet aan tippen.

## GELOOFWAARDIG

H.A.W.X. is de nieuwste combat game uit het immer uitdijende Tom Clancy universum. Niet dat het verhaal er echt toe doet, het zijn vooral de missies die een geloofwaardige context verschaffen. Zeker als je ze vergelijkt met de vaak volkomen geflipte verhaaltjes uit Ace Combat. En wanneer je al meteen in het begin van de game de Ghosts op de grond moet beschermen tegen vijandelijk helikoptervuur, dan zul je net even wat vuriger extra kerosine verbranden om je strijdmakkers op de grond te redden. Je zult wel moeten, want als ze het loodje leggen, is het einde missie.

## 007 IN DE LUCHT

De missies zijn opvallend divers. Het ene moment verdedig je Air Force One, dan begeleid je een Awacs toestel, vervolgens tracht je met een speciale superraket vier vliegtuigen ineens uit het luchtruim te knallen, dan weer moet je uit het bereik van een radar blijven, om vervolgens de ene na de andere helse dogfight uit te voeren.
Het nadeel is dat de game een beetje als James Bond-in-de-lucht voelt en de overall Tom Clancy thrillerverhaallijn wat ondersneeuwt... je vliegt letterlijk van hot naar her en de brandhaarden verplaatsen zich sneller over de aarde dan een kettingbriefmail.
Het positieve is dat de steden en gebieden waarboven je vliegt met behulp van echte satellietbeelden zijn gerealiseerd en er prachtig uitzien. Het is echt genieten als je boven Chicago, Washington of Rio de Janeiro vliegt.
Bovendien kun je iedere missie, on the fly, joinen in co-op mode tot wel vier spelers. Dat is natuurlijk veel leuker dan met je robotachtige Wingmen in singleplayer.

**"HET IS ECHT GENIETEN ALS JE BOVEN CHIGAGO, WASHINGTON OF RIO VLIEGT."**

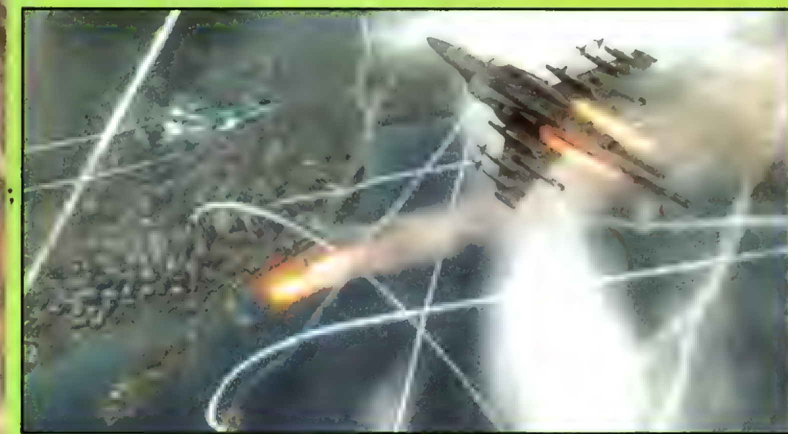



## PRETRAKET

De besturing is zeer laagdrempelig gehouden en kent enkele briljante features. Zo krijg je desgewenst een felblauwe route in beeld tijdens heftige gevechten. Volg deze en je komt achter een vijandelijke kist en hatseklats... je knalt hem zo uit het luchtruim. Niet heel erg realistisch, wel verdraaid effectief.
Heel leuk: als je op de raketknop drukt, kun je de knop ingedrukt houden. Dan wisselt het camerastandpunt naar de view van... de dodelijk raket zelf! Zo ervaar je dus met een rotgang de baan van je dodelijk explosief en maak je op intense wijze mee hoe het object aan gruzelementen geschoten wordt.
Sowieso vlieg je met ultramoderne kisten die afwisselend sterk, snel, wendbaar, zwaarder bewapend en ga zo maar door zijn. Aan jou de keuze om per missie het juiste materiaal te kiezen waarmee je je vleugels uitslaat.
Het locken op vijanden gaat feitelijk automatisch. Puristen zullen dit te makkelijk vinden, maar geloof me, er moet in een missie zoveel afgeknald worden dat je soms ogen te kort komt. Dat maakt de boel op den duur ook wel een tikje eentonig, maar dat is een beetje inherent aan dit genre.

### ASSISTENTIE UIT

Voor de echte bikkels is er de Assistance Off mode. Hier zoomt de camera ver uit en kun je doldrieste manoeuvres maken die anders onmogelijk zijn. Nadeel is echter dat het veel lastiger is om op de vijand te locken.
Voor mij persoonlijk was het een beetje teveel van het goede – ik raakte compleet mijn oriëntatie kwijt – maar voor gamers die wat meer sim zoeken, is dit heel speciaal.



### CONCLUSIE

H.A.W.X. biedt vette vliegactie en dito dogfights voor zowel piloten die nog nat zijn achter de oortjes als voor de doorgewinterde Ace.


JAN

SCORE 77

H.A.W.X. houdt je wel een tijdje in de lucht, zeker als je samen met een of meerdere vrienden losgaat in de soepele coöperatieve spelmode.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT ROEMENIË / UBISOFT
SPELERS: CO-OP 1 - 4 / MULTI-PLAYER 1 - 16
OUT NOW

12+



# AFRO SAMURAI

STEVEN KOMT OP Z'N WOORDEN TERUG

**We hebben Steven aan z'n haren achter Street Fighter IV vandaan gesleurd en hem met Afro Samurai opgesloten. Gelukkig wordt er in die game ook flink kont getrapt, dus de ontwenningsverschijnselen bleven tot een minimum beperkt. Of neemt Steven ons deze actie toch kwalijk?**






Games zijn soms net als mensen. Sommige zijn mooi, sommige... euh, niet. Sommige zijn makkelijk in de omgang, terwijl je bij andere een uitgebreide handleiding nodig hebt. En net zoals bij mensen kun je er soms achter komen dat je een verkeerde inschatting hebt gemaakt. Ik moet namelijk tot mijn spijt melden dat mijn meest recente ervaringen met Afro Samurai niet overeenkomen met de indrukken die ik tijdens het spelen van de preview code opdeed.

> "NA ENKELE UREN SPELEN ZIJN DE GATEN IN ZOWEL DE GRAPHICS ALS GAMEPLAY ONMISKENBAAR."




## AANTREKKINGSKRACHT

Ik liep in mijn preview dan wel te zeuren over de fusie van hiphop en traditionele Japanse elementen, aan het eind van de dag is het juist de setting van Afro Samurai die verantwoordelijk is voor het wereldwijde succes. En ook al ligt mijn voorkeur bij een puur Japans design, ik snap absoluut waar de aantrekkingskracht van Afro als held vandaan komt. Los van mijn gezever over de vormgeving en de beats afkomstig van RZA (Wu-Tang Clan) was ik erg te spreken over de simpele maar toegankelijke beat'em-up actie en de mooie graphics die de animatieserie eer aan deden.

## LIJNTJE DOEN

De standaard combo's die je kunt uitvoeren met de lichte en zware aanvallen, eventueel afgewisseld met enkele trappen, zijn simpel maar vermakelijk. Het neerhakken van vijanden zorgt er eveneens voor dat je in level blijft toenemen en zo nieuwe combo's kunt uitvoeren.
Wat de actie echter écht interessant houdt, ook nadat je handlanger nummer 174 een koppie kleiner hebt gemaakt, is de Focus mode. Niet alleen verdwijnt alle kleur uit het beeld en vertraagt de actie, ook geeft een wit lijntje aan waar jouw speciale aanval de vijand zal doorklieven. Afhankelijk van de aanval trekt deze lijn horizontaal of verticaal over jouw vijand, en door de trigger los te laten (waarmee je de Focus mode activeert) hak je de vijand doormidden op het punt waar de lijn zich bevindt.



## KEN IK U NIET ERGENS VAN?

Gezien de grote aantallen vijanden begrijp ik dat niet ieder poppetje van een uniek uiterlijk voorzien kan worden, maar het zooitje dat je in Afro Samurai om zeep helpt, is wel heel erg generiek.
Je kunt lange tijd in een level bezig zijn en slechts drie verschillende type vijanden met jouw zwaard kennis laten maken, en dan heb ik een wisselend shirt of de kleur van een kledingstuk nog als verschil aangemerkt. De standaard tegenstanders zien er sowieso al niet opvallend goed uit, ook zij zijn onderhevig aan de matige animaties en slechte physics die ik elders noem, en sukkelen onnatuurlijk door de omgevingen.
Ook wil het slow-motion effect van de focus aanvallen nog wel eens aanhouden bij vijanden nadat deze zijn uitgevoerd, wat in zwevende lijken kan resulteren.







Hoe blond kun je zijn.


Hij vroeg aan de dokter om een medicijn zodat hij wat agressiever werd. De dokter gaf hem de rekening, dat was voldoende.

Na enkele uren spelen zijn de gaten in zowel de graphics als gameplay echter onmiskenbaar. Bovendien lijkt het er ook op alsof Namco Bandai wat extra focus heeft gelegd op de eerste indruk, want de kwaliteit van het eerste level wordt door de rest van de omgevingen niet meer overtroffen.

## GEDATEERD

Terwijl ik een tijdje terug nog de hoop had te kunnen berichten dat alle liefhebbers van sterke beat'em-ups Afro Samurai zouden moeten checken, ben ik bang mijn uitspraak te moeten omvormen tot iets clichématigs als 'een leuke game voor fans van de animatieserie'.
De game slaagt er namelijk zonder meer in de sfeer van de animatieserie na te bootsen, mede dankzij de voice-acting van Samuel L. Jackson en de cartoony graphics.
Maar terwijl er in het eerste level nog een vaas breekt hier en daar, voelt de mogelijkheid tot interactie met de omgeving in de verdere levels gedateerd. Zo worden kleine hoeken en doorgangen soms gewoon afgeschermd door onzichtbare muren, en klopt de collision detection op veel momenten niet.
De levels zien er verder prima uit, maar de kwaliteit zakt soms wel wat in en er worden grote wazige textures gebruikt om muren en ondergronden mee te versieren. Betreffende de kwaliteit van de vijanden verwijs ik je graag door naar een kader.



## VERVELING

In grote lijnen is Afro Samurai geen totale mislukking. De game komt weg met de gebreken dankzij de licentie. Het gevoel van de serie is immers aanwezig en dat alleen al zal veel mensen tevreden stellen. De brute actie is ook vermakelijk en de manier waarop je vijanden doorklieft en liters bloed laat vloeien, is stoer.
Maar naar mijn smaak word je net iets te vaak lastig gevallen door de steken die Afro Samurai laat vallen. Zijn het niet de storende platformelementen die zo nu en dan de pret bederven, dan is het wel de verveling die toeslaat na de zoveelste generieke vijand die aan komt stuntelen.

## CAMERAVOERING

Een beat'em-up staat of valt met het gevoel van de actie. Daarom is het jammer dat de animaties en collision detection niet van een hoger niveau zijn.
Een rode draad is verder de gruwelijk slechte cameravoering, die alle andere problemen overschaduwt en versterkt. Ik heb lange tijd geen ruzie gemaakt met de camera van een game maar Afro Samurai wist mij uit mijn tent te lokken.
Deze mankementen maken de game niet onspeelbaar, en zoals ik al zei: fans van de animatieserie zullen dit soort problemen door de vingers zien, want zelfs ik slaagde daar tussen de irritaties door in.
Maar waar ik gehoopt had mijn review te kunnen eindigen met het heugelijke nieuws dat er een nieuwe topper uit is binnen het beat'em-up of action/adventure genre, schiet Afro Samurai helaas te kort voor zo'n aanbeveling.

## PLATFORM HELL

Naast de standaard beat'em-up gameplay zijn er ook de nodige platformelementen opgetrommeld om de boel op te leuken. Het probleem is alleen dat deze slecht zijn uitgewerkt en de boel alles behalve opgeleukt wordt.
Je kunt wall jumps uitvoeren, over balken lopen en aan randen hangen. Maar ik noemde in de hoofdtekst reeds de ondermaatse collision detection, en met name tijdens de platformonderdelen gooit deze roet in het eten.
Contact met de spelwereld voelt onnatuurlijk en sommige sprongen mislukken buiten jouw schuld.
Ook de physics laten het afweten en Afro zweeft ongemakkelijk door de lucht en glijdt onrealistisch langs wanden. Afro kan zich dus beter tot zwaardvechten beperken.



## CONCLUSIE

Ik ben niet boos op Afro Samurai, ik ben vooral teleurgesteld. De game is slechts een aanrader voor de diehard aanhangers van de animatieserie.


STEVEN

SCORE 58

Afro is een kleintje. Niet het personage uiteraard, maar het avontuur is zelfs door de grootste idioot in zes tot acht uur uit te spelen. Natuurlijk kan de buggy gameplay de boel een beetje verlengen, maar dat telt niet.

AFRO SAMURAI
XBOX 360 / PS3
NAMCO BANDAI GAMES / ATARI
1 SPELER
OUT NOW

18+



# GRAND THEFT AUTO IV:

**Speciaal voor deze gelegenheid liet Jeroen zijn bikerstache staan, luisterde hij alleen nog maar naar keiharde thrashmetal en maakte hij met wasknijpers een paar speelkaarten aan zijn fietsspaken vast. "Nu ben ik precies zo'n stoere biker als in GTA", sprak hij met een veel te hoog stemmetje.**




Om maar meteen met de deur in huis te vallen: verwacht van The Lost and Damned geen grote verrassingen. Rockstar heeft geen nieuwe wereld geschapen, Rockstar wil namelijk een verhaal vertellen, en men heeft personages geschapen die een ander verhaal vertellen dan dat van Niko uit GTA IV.
Dit keer spelen de gebeurtenissen zich af rond Johnny Klebitz, de vice-president van de motorclub The Lost. In de periode dat de grote baas, Billy Grey, in rehab zat, heeft Johnny The Lost in een wat rustiger vaarwater gebracht. Er is een wapenstilstand gesloten met de rivaliserende bende Death Angels en ook financieel loopt alles op rolletjes.

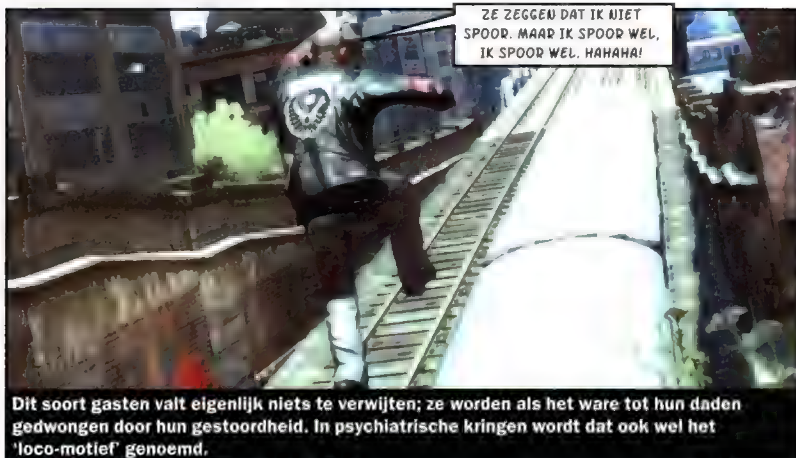
Nu Billy echter uit de afkickkliniek is ontslagen, lijken hij en Johnny lijnrecht tegenover elkaar te staan. Er hangt een conflict in de lucht dat The Lost wel eens uit elkaar zou kunnen drijven.
Natuurlijk verklap ik niets over het verhaal of aanverwante missies die je zult spelen. Wel wil ik jullie vertellen over zaken die The Lost and Damned zo speciaal maken.

## GEVOEL

Niko is, naar ik mag aannemen, ook bij jullie in de smaak gevallen. De antiheld van het originele verhaal heeft mij in ieder geval overtuigd. Om dan na Niko ineens Johnny onder de knoppen te hebben, voelt wat onwennig. De ietwat agressieve en opgefokte Johnny lijkt in de verste verte niet op Niko. Toch, gedurende de loop van het verhaal ga je andere kanten van Johnny zien en merk je dat de ruwe bolster toch wel een blanke pit heeft. Kameraadschap staat bij hem hoog in het vaandel en 'onvoorwaardelijke vriendschap' is ook iets wat de game probeert uit te dragen. Je hoeft slechts een telefoontje te plegen en je 'broeders' staan voor je klaar en rijden naast je het gevaar tegemoet.
Deze kameraadschap zorgt ook voor een nieuw onderdeel in de game. Je medebendeleden zullen jou helpen tijdens de vele vuurgevechten maar wanneer jij hen ook helpt, zul je meer profijt van ze hebben. Wanneer je broeders het er tijdens de gevechten namelijk levend vanaf brengen, zullen ze steeds een beetje sterker worden. Sneuvelen ze, dan ben je ze kwijt en zul je het moeten doen met een paar groentjes.
Maar je maten staan niet alleen voor je klaar als er geknald moet worden. Zo kun je Clay bellen wanneer je even zonder motor zit en geen zin hebt er eentje te jatten, en zorgt Terry desgevraagd voor de nodige vuurkracht. Kortom, je maten staan voor je klaar en het is dan ook aan te raden gebruik van ze te maken.

## ONTSPAN

Naast de main story zijn er ook andere zaken waar jij en je buddies je mee bezig kunnen houden.




**Dit soort gasten valt eigenlijk niets te verwijten; ze worden als het ware tot hun daden gedwongen door hun gestoordheid. In psychiatrische kringen wordt dat ook wel het 'loco-motief' genoemd.**

## MOTOREN

Ik had een soort haat liefde verhouding met de motoren in GTA IV. In San Andreas was het mijn favoriete vervoersmiddel (buiten die Harrier jet dan), maar in GTA IV kreeg ik die ondingen maar niet onder controle.
In de huid van Johnny is het echter weer retevet. De monsters op twee wielen liggen een stuk stabieler op de weg en je valt er veel minder snel vanaf, waardoor je lekker hard door de bochten kunt scheuren.






"HET MOOISTE ZIJN NOG WEL DE MOMENTEN WANNEER JE MET DE HELE GROEP VAN THE LOST OVER DE SNELWEG SCHEURT."

# THE LOST AND DAMNED

JEROEN LAAT ZIJN BIKERSTACH STAAN

POWER UNLIMITED GOLD

Wat dacht je van een beetje darten, zuipen of een potje air hockey (dit komt in de plaats van bowlen). Het hoeft natuurlijk niet, maar het kan en je weet wat de voordelen waren toen je dikke maten met Brucie was geworden, toch?
Maar er is meer. Zo kun je deelnemen aan diverse motorraces waarbij je Road Rash stijl met je tegenstanders af kunt rekenen. Ook kun je bendeoorlogen beginnen, waarbij de hele motorclub zich verzamelt en er opuit trekt om rivaliserende bendes uit te schakelen. Erg vet!
Zeker als je weet dat er een paar nieuwe wapens worden geïntroduceerd. Denk aan de sawn-off shotgun die je zelfs vanaf je motor kunt afvuren, of de *ffploep* grenade launcher en de destructieve pipebombs. Het geeft GTA meteen weer zijn riot karakter van weleer terug. En laten we eerlijk zijn: Johnny is daar ook meer het type voor dan Niko.


Voor Tom was dat cruisen met motoren een manier van leven geworden. Ze noemden 'm dan ook wel Tom Cruise.

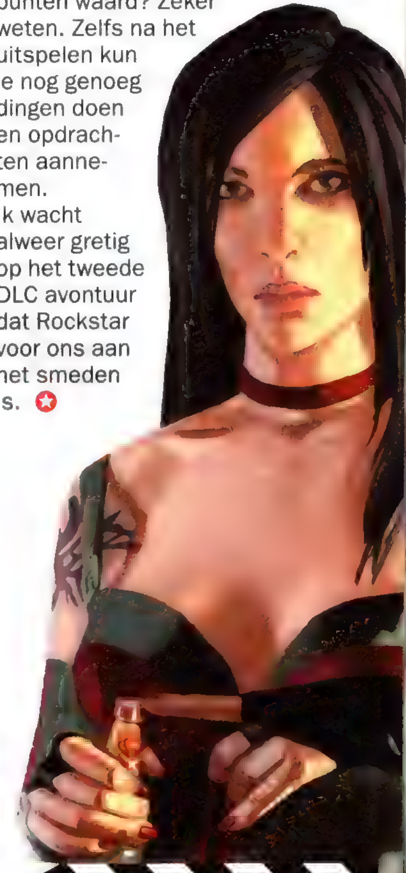



## MOOIE MOMENTEN

Zoals ik al vermeld heb, brengt dit nieuwe verhaal in Liberty City weinig vernieuwing met zich mee. Problematisch is dat niet want het verhaal rondom The Lost kent meerdere fantastische momenten. Ik wil niet teveel verklappen maar tijdens die ene kidnapping heb ik me echt gek gelachen om het slachtoffer.
Of wat te denken van die achtervolging waarbij je de FEDS in een hinderlaag moet lokken door in hun gezichtsveld te blijven rijden; dat is echt subliem gedaan. Om nog maar te zwijgen over het spektakelstuk waarbij je achterop de motor je dikke shotgun kunt legen op achtervolgende agenten! Jezus wat een trip.
Maar het mooiste zijn nog wel de momenten dat je met de hele groep van The Lost over de snelweg scheurt, terwijl er keiharde metal uit de speakers wordt gepompt en er, dankzij de 'rij in het symbool' minigame, leuke gesprekjes worden gevoerd.

## WEEMOED

Het moet worden gezegd. The Lost and Damned vertelt een goed verhaal en Johnny heeft mij inmiddels als personage ook overtuigd. Ik mag hem wellicht iets minder graag dan Niko, want de keren dat ik die gekke Serv tegen het lijf liep, deden me met weemoed terug denken aan de avonturen die ik met hem beleefde.
Is The Lost and Damned de 1600 punten waard? Zeker weten. Zelfs na het uitspelen kun je nog genoeg dingen doen en opdrachten aannemen.
Ik wacht alweer gretig op het tweede DLC avontuur dat Rockstar voor ons aan het smeden is.






## CONCLUSIE

Het verhaal rondom The Lost wil je niet missen, zeker niet wanneer je GTA IV helemaal tot het einde hebt uitgespeeld. Liberty City is zo groot dat The Lost and Damned je plaatsen laat zien die je waarschijnlijk nog niet eens bezocht hebt.


JEROEN

SCORE 90

Na een uurtje of tien ben je klaar met de mainstory, en na een uurtje of vijftien zul je op honderd procent zitten.

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED
XBOX 360
1 - 16 SPELERS
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
OUT NOW

18+



# SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

**Eidos zette JJ helemaal op het verkeerde been. Dacht hij in Shellshock 2: Blood Trails eens lekker met de Vietcong op de vuist te gaan, staat ie opeens oog in oog met een stel zombies… uit 2003!**

Misschien weet niet iedereen het, maar Guerrilla was niet altijd de gevierde boy in gamersland. Voordat ze met Killzone de voorpagina's haalden, leverden ze namelijk eerst een opgewarmde drol af met Shellshock. Een inwisselbare shooter in de Vietnamese jungle die werd afgezeken door de pers.
Eidos besloot daarop de licentie bij de Amsterdammers weg te halen en deze bij een andere developer onder te brengen. En dat werd Rebellion, developer van "krakers" als Rogue Trooper, Free Running, AVP: Requiem en The Simpsons game. Hoe verkeerd kun je gokken…

## DE THEORIE

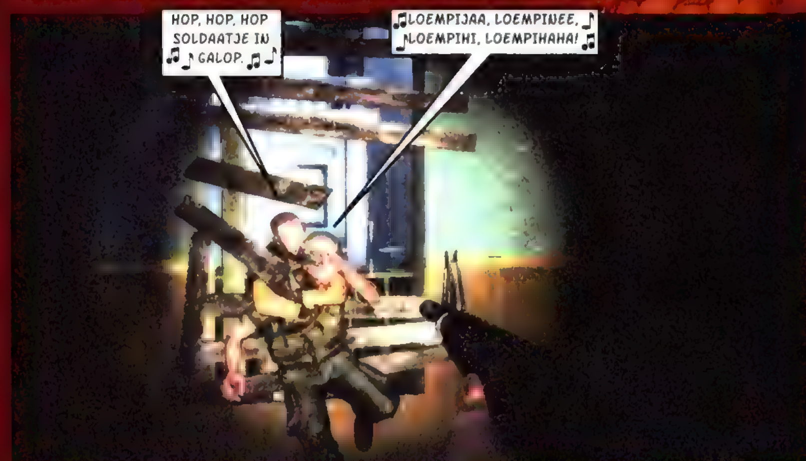
Ik heb een theorie over Shellshock 2 BT. Dit spel is volgens mij namelijk al heel lang af. Maar een medewerker van Eidos had de gold disk in 2003 even in een kast gelegd, en is hem toen na een nacht doorhalen in de kroeg, vergeten. Toen hij onlangs in 2009 die kast aan het uitmesten was, kwam hij die gold disk opeens weer tegen. En met het schaamrood op de kaken besloot hij daarop de game alsnog in de winkels te leggen. Want hoe kun je anders verklaren dat het spel er uitziet alsof het voor de Xbox of PlayStation 2 gemaakt is? Qua beeld, qua animaties, qua opbouw van de actie, qua cutscenes… overal blijft de shooter achter bij wat we vandaag de dag gewend zijn. Leg Shellshock 2 naast Call of Duty: World at War en je gelooft je ogen niet. Terwijl Rebellion toch verantwoordelijk was voor de PS2-poort van Call of Duty: World at War en 'het kunstje' dus prima hadden kunnen afkijken…



### JJ HEEFT EEN THEORIE

### DE PLUSPUNTEN VAN SHELLSHOCK 2

Heeft Shellshock 2 me dan alleen maar frustratie opgeleverd? Nee, er zijn twee lichtpunten. Ten eerste is de game verboden in Australië omdat ie veel te gewelddadig is. Da's toch een mooie reden om 'm juist te gaan spelen! Daarnaast leverde de game me toch effe 150 Achievement Points op met alleen uitspelen. Mijn digitale penis is nog nooit zo simpel gegroeid!










> **"DEZE GAME WAS VOOR 2003 BEDOELD EN NIET VOOR 2009…"**

## GEFORCEERD

Shellshock 2 BT draait om een Amerikaanse soldaat die in Vietnam op zoek gaat naar een gast die in het bezit zou zijn van een mysterieus "wapen" dat in staat is Vietnamezen in zombies te veranderen.
En dus sta je het ene moment tegen de Vietcong te knokken met al hun normale wapentuig en het andere moment tegen hun zombie-broers die het vooral met hun vuisten doen of je in je smoel spugen met bloed zodat je even niks ziet.
Een letwat geforceerd verhaal (JJ's tweede theorie: bij Rebellion wilde de ene helft een zombie shooter maken en de andere helft een Vietcong knaller) waar je echter mee weg kan komen (de meeste verhalen achter games zijn geforceerd) als de actie goed uitgewerkt is. Maar zoals ik al zei, deze game was volgens mijn theorie voor 2003 bedoeld en niet voor 2009…



## OOIT…

Ooit vond ik het namelijk volstrekt normaal als vijanden er allemaal hetzelfde uitzagen en bij bosjes steeds weer in hetzelfde patroon op je af kwamen. Ooit vond ik het normaal dat die vijanden op je af bleven komen tot je een bepaald punt voorbij liep en dat ze er dan opeens niet meer waren. Ooit vond ik het normaal dat savepunten mijlen uit elkaar lagen. Ooit vond ik het normaal dat men één animatie gebruikte voor alle ontploffende hoofden. Ooit vond ik het normaal dat een game pop-up vertoonde als je in een open terrein terecht kwam. Ooit vond ik het normaal dat open bos helemaal geen open bos was. Ooit vond ik het normaal dat explosies er uitzagen als een pixelfontein. Ooit vond ik het normaal dat een game geen multiplayer had… Ooit had ik deze game dus best graag gespeeld. Had ik al verteld dat ik denk dat een medewerker van Eidos deze game in zijn la had gelegd in 2003 en toen…

### CONCLUSIE

Ik weet niet hoe Eidos denkt deze shooter aan gamers te verkopen, want hij wordt omver geblazen door de concurrentie. Maar daar heb ik dus een theorie over…

JJ

SCORE **53**

Als je het volhoudt, speel je de game in een kleine tien uur uit.

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS
PS3 / XBOX 360 / PC
REBELLION / EIDOS
1 SPELER
OUT NOW

18+



# GRAND THEFT AUTO:

**Normaal gesproken is Jeroen niet zo'n fan van Chinees; hij harkt liever een bordje pasta naar binnen dan een zooitje bami of nasi. Echter, voor de GTA Chinees maakte Jeroen graag een uitzondering. Onze vraag aan Jeroen: zit er genoeg sambal bij?**

Eigenlijk hoort dit spelletje niet thuis op de DS, althans niet als je het apparaat beschouwt als de handheld voor huisvrouwen en peuters, want GTA Chinatown Wars is een uitermate grof en gewelddadig spelletje. Er wordt gescholden, mensen worden in brand gestoken, omvergereden of met een kettingzaag



aan stukken gereten Dit spelletje is dan ook een game voor ons, echte gamers! Dus haal die DS onder het stof vandaan of jat hem effe van je zus want dit wil je niet missen!



Heerlijk, zo'n ouderwetse helikopter-view.

## HUANG LEE

Voor het geval je het niet meer weet: GTA Chinatown Wars (CTW) speelt zich af in de wereld van Grand Theft Auto IV. Je hebt dus dat hele gebied tot je beschikking, minus het eiland Alderney.

Als hoofdpersoon heb je Huang Lee onder de knoppen, die op weg is naar Liberty City om het familiezwaard, de Yu Jian, naar zijn oom (Wu "Kenny" Lee) te brengen. Huang's vader, hoofd van de Triads, is vermoord en zijn broer Wu is zijn rechtmatige opvolger. Bij aankomst op de luchthaven van Liberty City komt Huang echter in een hinderlaag terecht en wordt hij beroofd van zijn zwaard. Hij overleeft de aanslag en gaat niet alleen op zoek naar het zwaard maar ook naar de moordenaar van zijn vader.





Omdat hij doofstom was, kon je alleen communiceren gebarentaal. Dit is het gebaar voor een loempia speciaal met extra kroepoek.



Omdat de helikopters nog wel eens wat laag vlogen, waren er speciale verkeersborden voor hen aangebracht.

## DETAILS

Zo begint CTW en wat volgt is een DS-avontuur zoals je dat nog nooit hebt meegemaakt. Dat heeft misschien niet zo zeer met het verhaal van CTW te maken maar meer met de game zelf.




Zelden hebben we zo'n fraai afgewerkte en grootse wereld op de DS gezien. Er valt zo veel te bekijken op het bovenste schermpje... In Liberty City krioelt het werkelijk van de mensen, die allemaal hun eigen ding doen, zoals krantjes lezen, in taxi's stappen of gewoon over straat lopen, en wanneer het begint te regenen, steken ze nog een paraplu op ook.
Het is bizar om te zien dat men bij Rockstar zo veel tijd in dit soort kleine details heeft gestoken. Maar er is meer. Ook de wereld zelf zit vol details, zoals vuilnisbakken voor de huisjes, of wat dacht je van rondvliegende onderdelen van je wagen als je ergens tegenaan knalt? Echt, het is bizar. De screens op deze pagina's doen de game dan ook geen recht, je moet dit in beweging zien.

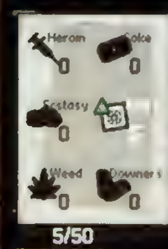
## VLAMMENZEE

Maar niet alleen de look en feel van de game is overtuigend. Ook de missies waren origineel en tof genoeg om mij aan mijn DS gekluisterd te houden.

## MINIGAMES

Wat Chinatown Wars extra leuk maakt, is dat je al je eerder gespeelde missies nogmaals kunt afwerken om er highscores mee te behalen. Naast het herspelen van de missies zit de game ook nog eens vol met kleine grappige minigames. Natuurlijk kun je weer voor taxichauffeur, politieagent, brandweerman of ambulancemedewerker spelen. Maar je kunt ook drugsdealen, een simpel spelletje van vraag en aanbod, waarmee je op een vrij gemakkelijke manier geld kunt verdienen. Wat je weer kunt besteden aan kraskaarten, of om een tank te kopen, of gaat je voorkeur meer uit naar een Formule 1 wagen?
De oude vertrouwde Rampages keren ook weer terug, waardoor je dus weer lekker tekeer kunt gaan, ditmaal met vlammenwerpers en molotovcocktails!
Of wat dacht je van mensen tatoeëren? Noodles rondbrengen? Het is gewoon teveel om op te noemen. Nee, er valt ook buiten het hoofdverhaal nog zat te beleven in Liberty City!










# CHINATOWN WARS

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN BESTELT CHINEES OM MEE TE NEMEN




Wat dacht je van een tankwagen jatten en er vervolgens mee wegrijden terwijl de benzine uit de tank lekt en vlam vat. Dan moet je dus niet alleen de cops die je achtervolgen zien te ontlopen, maar ook nog eens die vlammenzee voorblijven. Of wat te denken van een missie waarin je een ambulance steelt compleet met patiënt. Zaak is dan om niet alleen de ambulance heel af te leveren maar ook de patiënt in leven te houden, en dat terwijl je door een zooitje politie op de hielen wordt gezeten en regelmatig hartmassage moet geven aan het slachtoffer. En hartmassage op de DS gaat natuurlijk via het touchscreen!
En zo staat de game bol van de missies die je regelmatig laten wisselen van het bovenste naar het onderste scherm.

## LOCK-ON

Is er dan helemaal niets op deze GTA game aan te merken? Tja, nu je het zegt; ik ben niet helemaal down met het lock-on systeem. Het vergt heel wat oefening alvorens je het een beetje onder de knie hebt. Hetzelfde geldt voor het gooien van handgranaten en molotovcocktails; dit doe je door middel van het touchscreen, en ook dit gaat niet echt intuïtief. Maar... áls je het eenmaal onder de knie hebt, gooi je net zo gemakkelijk al rijdend granaten uit het raam terwijl je een uzi leegt op enkele bad guys.
Meer negatiefs kan ik echter niet verzinnen. De game ziet er verbluffend uit, speelt als een trein (zonder laadtijden) en heeft enkele missies die je niet snel zult vergeten.

## NOOIT MEER ZONDER

Rockstar is duidelijk bezig om heel veel zaken van de echte wereld in de gamewereld van GTA te implementeren. Zo zag je in GTA IV al je mobieltje opduiken waarmee je opdrachten aannam en in contact stond met je vrienden.
In CTW gaat Rockstar een stukje verder. Je kunt namelijk via internet je wapens bij Ammu-Nation online bestellen, waarna ze vervolgens voor je deur worden afgeleverd. En het assortiment is een tikkeltje uitgebreider dan je gewend bent. Wat dacht je van vlammenwerpers, miniguns, mijnen, dubbelloops shotguns en teaserguns. Die laatste is cheap maar als je hem goed gebruikt, heeft het een vlammend einde!



"DE GAME ZIET ER VERBLUFFEND UIT, SPEELT ALS EEN TREIN EN HEEFT ENKELE MEMORABELE MISSIES."



## CONCLUSIE

Grand Theft Auto: Chinatown Wars is een fantastische ervaring. Het voelt alleen een beetje vreemd om een titel als deze te spelen op een handheld die overspoeld wordt door games voor huisvrouwen en kinderen.

JEROEN

SCORE 95

Wellicht dat je na een uurtje of tien klaar bent met het hoofdverhaal. Maar daarna zul je nog steeds terug willen naar Liberty City. Al was het alleen maar om een beetje chaos te schoppen.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
DS
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
SPELERS 1 - 2
OUT NOW

18+

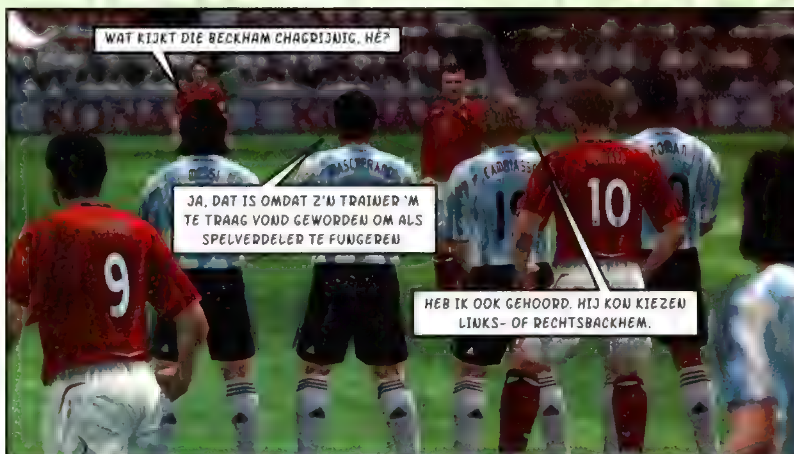


# PRO EVOLUTION SOCCER 2009

**Ondanks dat Jeroen meer van hardlopen houdt, kijkt hij graag naar voetbal, en ook voor een voetbalspelletje op de consoles is hij altijd wel te porren, zelfs op de Wii...**

JEROEN VOELT ZICH JAN VAN HALST

Kennen jullie Jan van Halst? Dat is die oud-voetballer van onder andere FC Twente en Ajax die in zijn tijd vooral bekend stond als een echte kuitenbijter. Maar wellicht kennen jullie hem beter als ex-analist bij RTL Voetbal. Daar fileerde hij elke zondagavond de gespeelde wedstrijden. Hij ging dan helemaal op in zijn computerschermpje met z'n lijntjes en cirkeltjes, en tekende dan uit hoe Ari vrijliep, terwijl Demy de Zeeuw een gaatje trok zodat Schaars een dieptepass kon geven. Heerlijk! Maar goed, RTL heeft de voetbalrechten niet meer en dus zit Jan, net als ik, iedere zondagavond gewoon weer met z'n bord op schoot voor de buis NOS Studio Sport te kijken. En daar krijgen we een hele trits aan samenvattingen aan elkaar gebabbeld door Tom Egberts. Nu heb ik niets tegen Tom maar op dat









soort momenten mis ik Jan en z'n computeranalyses toch wel een beetje, hoor.

## AARDAPPELPUREE

Weet je, ik denk dat Jan die zondagavonden en dat gekrabbel op z'n computertje zelf ook een beetje mist, en dat ie gewoon met z'n bord op schoot met mes en vork lijntjes zit te trekken door de aardappelpuree. En dat hij dan zijn doperwten en worteltjes gebruikt als spelers, terwijl mevrouw van Halst het allemaal hoofdschuddend gadeslaat maar Jan, begripvol als ze is, gewoon zijn gang laat gaan.

Maar misschien heb ik de oplossing voor Jan gevonden. Want als er in huize van Halst ook een Wii staat, hoeft Jan de drang om op een voetbalveld lijntjes te tekenen niet meer te onderdrukken. Met PES 2009 kun je namelijk niet alleen op de traditionele manier voetballen maar ook voetballen door lijntjes te trekken. Sterker nog, ik denk dat Jan deze manier van voetballen een stuk leuker zal vinden dan het echte werk.

Dus weg met dat bord met aardappelpuree maar lekker de Wii aanslingeren en met de Wii-remote en de Nunchuck een balletje trappen. Beetje spelers de diepte in sturen, en natuurlijk mooie tactische aanvallen op het scherm toveren. Iets waar de ex-kuitenbijter als speler eerlijk gezegd nooit aan toe kwam.






**"MET PES 2009 KUN JE OOK VOETBALLEN DOOR LIJNTJES TE TREKKEN."**

### NU OOK VOOR MENSEN MET LIJNALLERGIE

Voor iedereen die het trekken van lijntjes maar niks vindt, of gewoon een gebrek heeft aan tactisch inzicht, is er ook een traditionele manier van spelen mogelijk. Je kunt met de Wii-remote mielen maar het is eveneens mogelijk om met de classic controller een balletje te trappen.
Eventueel kun je zelfs co-op spelen met iemand zoals Jan van Halst. Dan kun jij lekker rennen terwijl Jan de gaten voor je trekt.








### CONCLUSIE

Iedereen die net als Jan van Halst liever lijntjes trekt dan dat hij poppetjes bestuurt, zal deze game best kunnen waarderen.



JEROEN

SCORE 88

In feite kun je deze game op elk moment spelen. Behalve op zondagavond tussen 19.00 en 20.00 uur natuurlijk, want dan zit je met je bordje op schoot.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Wii
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



# CODENAME PANZERS: COLD WAR

**Jan vermaakte zich altijd als enige van de redactie met de RTS spellen uit de Panzers reeks. Na twee delen werd het echter angstvallig stil rond de franchise, tot ineens deel 3 op de redactie werd afgeleverd.**

Tijdens de Koude Oorlog gebeurt er een ongeluk met een Russisch passagiersvliegtuig en een Amerikaans vrachtvliegtuig dat uiteindelijk uitmondt in een oorlog tussen het Rode Leger van Stalin en de leden van de NAVO.
Beetje kort door de bocht dit verhaal, maar wat maakt het uit: het leidde er allemaal toe dat ik zowel met de tanks en troepen van de Russen als met die van de Yanks aan de bak kon. Yeehaa!

## PRESTIGIEUS

De game maakt geen gebruik van het traditionele basis bouwen en/of het mijnen naar inkomsten. In plaats daarvan hanteert Cold War een Point of Interest systeem. Teams moeten bepaalde punten bezetten om Prestige Punten te verzamelen. Met deze punten kun je speciale aanvallen of helikopter ondersteuning kopen. Op zich niks nieuws, maar het werkt wel. Wat ook meehelpt zijn de looks; het spel oogt gelikt en de actie komt uiterst spectaculair in beeld. Hollywood explosies zijn er af en toe niks bij. De tussenfilmpjes daarentegen ogen weer zo knullig dat je bijna denkt dat je met twee verschillende games te maken hebt. Die hadden er van mij uitgesloopt mogen worden.

## TWEE GEDACHTEN

Qua gameplay hinkt het spel een beetje op twee gedachten. Enerzijds schotelt de game realistisch oorlogstuig voor, zoals de tot op de kleinste boutjes en moertjes nagebouwde Amerikaanse M103 en de Russische T-10 tanks. Anderzijds kunnen die tanks als bij toverslag wisselen tussen verschillende speciale vaardigheden. Ook het strooien met medpacks om soldaten weer op te kalefateren oogt meer Command & Conquer dan Company of Heroes, terwijl de enorme grote speelmaps juist uitnodigen tot verschillende strategieën en tactieken.
Daar staat weer tegenover dat het spel vrij makkelijk is en dat je, als je met een goed arsenaal uitrukt en de vijandelijke legers een voor een uitschakelt, je bijna altijd als winnaar uit de bus komt.
De gelikte looks en het eerder aangehaalde grafische spektakel maakten dat ik wel door bleef spelen. Maar of dat genoeg is voor iedereen...?




## CONCLUSIE

Cold War is een vermakelijke game die echter geen keuze kan maken of het nu een realistische of een arcade RTS wil zijn. De vraag is ook of de timing van het spel wel zo handig is met Empire: Total War, Dawn of War II en Grand Ages: Rome in hetzelfde vaarwater.


JAN

SCORE 70

[illegible]

CODENAME PANZERS: COLD WAR
PC
STORMREGION / ATARI
1-8 SPELERS
OUT NOW

16+



# TATSUNOKO VS CAPCOM

JURJEN IMPORTEERT EEN VECHTSPELLETJE

**Stel, als vechtspellenfanaat heb je een Wii gekocht voor het onvolprezen Super Smash Bros. Brawl, en ondertussen ben je wel weer eens toe aan een volgende fighter. Wat moet je dan? Jurjen is ook niet vies van een vechtspelletje op z'n tijd, en heeft zich dus maar eens in deze kwestie verdiept.**



Naruto... Mortal Kombat... dat zijn zeker geen slechte spellen, maar toch ook geen titels om meteen je vuist voor in de lucht te steken.

"ERG JAMMER DAT ZO'N IJZERSTERKE FIGHTER ALLEEN IN JAPAN WORDT UITGEBRACHT."

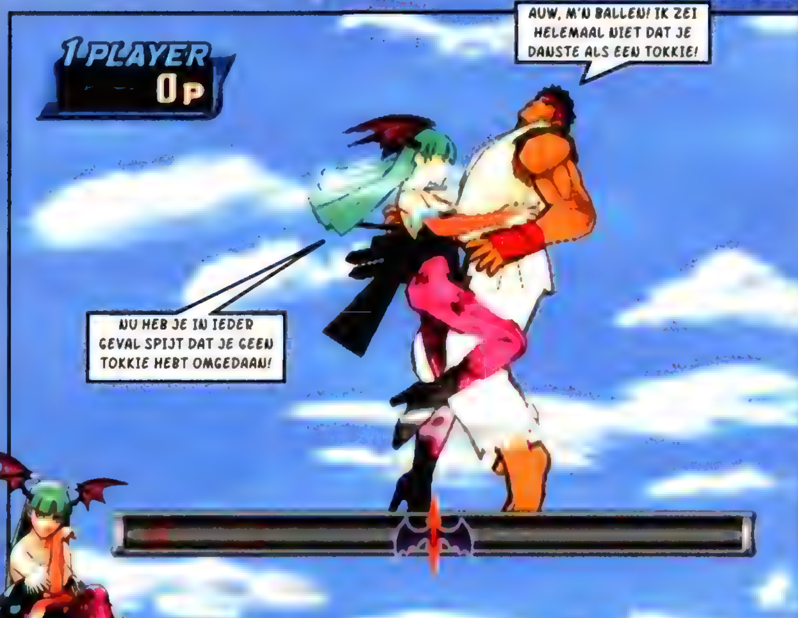
Met een scheef oog kijk je eens naar de Xbox 360 en PS3, de systemen die dat prachtige Street Fighter IV mogen ontvangen. Heb je met de Wii dan toch een verkeerde keuze gemaakt?

## ALLEEN IN JAPAN

Het antwoord is JA. Wanneer je de Wii hebt gekocht voor vechtspellen, dan heb je een verkeerde keuze gemaakt. Niets aan te doen; voor een leuk en divers aanbod aan vechtspellen moet je gewoon niet bij de Wii zijn, volgende vraag.
Of de situatie zo blijft? Ja, waarschijnlijk wel. Tenzij door een of ander mirakel het vechtspelletje Tatsunoko VS Capcom alsnog in Europa wordt uitgebracht.
Dit is namelijk een van de bruutste, snelste en diepste vechtspellen die je op dit moment kunt spelen. Enige nadeel: hij is alleen in Japan uitgebracht, en de kans dat ie daar blijft is bijzonder groot.

## MAFFE FIGUREN

Naast bekende straatvechters als Ruy en Chun-Li kun je ook aan de slag met veel minder voor de hand liggende personages, waaronder Ken the Eagle (dat vogelfiguur uit de oude tekenfilmserie Strijd der Planeten), Morrigan (uit Darkstalkers), Mega Man, Viewtiful Joe, Tekkaman uit de gelijknamige cult-anime, die Samurai uit de vierde Onimusha, en - je moet het zien om het te geloven - de torenhoge robot PTX-40A uit Lost Planet. Tel daarbij nog wat maffe figuren die ik nooit eerder had gezien, en je hebt heel wat (bizarre) vechtstijlen om je in te verdiepen.







## IMPORTEREN

Importeren dan maar? Ja, moet je vooral doen. Maar houd er wel rekening mee dat een Japanse Wii-game het alleen doet op een Japanse Wii. Toevallig heb ik zelf zo'n ding in huis, dus was voor mij de drempel om die Tatsunoko in huis te halen wat minder hoog.
En zo beging ik een importdaad waar ik nog geen seconde spijt van heb gehad.
Nou nee, dat is niet helemaal waar; in het begin zag ik toch niet meteen het bijzondere van de game.

## TIMING TRUCJES

Mmm, leuk dat je voor elk gevecht steeds twee poppetjes moet kiezen. Beeld en geluid zijn ook spectaculair goed. Maar het blijft een soort Street Fighter 2 met een gimmick. Zo was mijn aanvankelijke mening. Toch, na wat langer spelen merkte ik dat het spelletje helemaal niet zo gemakkelijk of oppervlakkig is als het in eerste instantie lijkt.
Toen het me dan eindelijk eens was gelukt de game op het standaardniveau uit te spelen, maakte ik lange avonden om me de meer complexe tactieken en timingtrucjes eigen te maken, begon ik de diepgang van de game steeds meer te zien en te waarderen.
En toen ik vervolgens op YouTube eens ging kijken hoe andere mensen deze game speelden, rolden mijn ogen bijkans uit hun kassen.

## ALS EEN HARP

Nou ja, je moet het zelf maar eens gaan bekijken. Zoek op 'Tatsunoko' en 'Wii', dan zie je hoe sommige mensen hun tegenstanders als een harp bespelen met de meest fantastische luchtaanvallen en beeldschone combo's.
Elke illusie dat ik een dergelijk topsportniveau kan halen, heb ik inmiddels laten schieten. Maar ik vecht enthousiast verder. Het liefst natuurlijk tegen familie en vrienden in mijn huiskamer.
Gewoon lekker even een avondje stevig knokken, biertje erbij, beetje lullige opmerkingen maken tussendoor, nieuwe foefjes uitproberen, ook dat werkt heerlijk met dit spel.
Voor vechtspellen fans van elk niveau is het erg jammer en ook een tikje ironisch dat zo'n ijzersterke, exclusieve fighter voor de Wii alleen in Japan wordt uitgebracht.

## CONCLUSIE

Als je kans en financiële ruimte ziet 'm te importeren (LET OP: Japanse Wii vereist), dan zou ik dat zeker niet laten.



JURJEN

SCORE 88

Liefhebbers kunnen hier eindeloos van genieten.

Wii
CAPCOM
TATSUNOKO VS CAPCOM
1 - 2 SPELERS
ALLEEN UIT IN JAPAN
16+



# ETERNAL SONATA

**"Eindelijk", verzuchtte Jeroen en installeerde zich gerieflijk op de Ikea bank in ons nieuwe testhoek. Hij greep de PS3 controller en liet hem pas vele uren later even los om dit stukje te tikken.**

Ik weet niet hoe het met jullie zit, maar ik was wel effe toe aan een lekker Japans RPG'tje op mijn geliefde PlayStation 3. Echt, op die lawaaierige Xbox zijn gewoon meer RPG's verschenen dan op Sony's zwarte doos! Bizar, aangezien de (Japansel) PlayStation altijd de console was waar je Japanse RPG's op kon spelen.

De laatste tijd lijkt er wel een georganiseerde drooglegging gaande ofzo. Niets, geen enkele RPG te bekennen. Maar toen kwam dan eindelijk Eternal Sonata!

## PRACHTIG

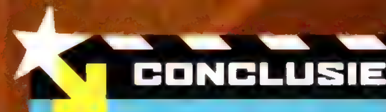
De sfeer, de muziek, de personages... het is allemaal typisch Japans en voelt ontzettend goed. Tel daarbij op de heerlijk toegankelijke manier van spelen en je hebt een niet te versmaden juweeltje.
Toegegeven, de game is wel wat oud, en dan heb ik het over het feit dat dit spel al anderhalf jaar geleden op de Xbox te spelen was.
Gelukkig dan maar dat men de nodige extra's aan het spel heeft toegevoegd. Zo heeft men het verhaal verlengd, zijn er nieuwe kerkers en personages bij gekomen en kun je de hoofdfiguren ook nog eens customizen. Erg tof dat men die moeite heeft genomen voor ons PS3 bezittende JRPG nerds.



Het was een aardig meisje, maar extreem jaloers.

## LICHT EN DONKER

Naast de toffe vibe ben ik ook zeer te spreken over het combat gedeelte. Het is turn-based maar dan niet op de traditionele 'sta op een rij' manier. Je kunt handmatig blocken en ook nog eens op verschillende manieren aanvallen, afhankelijk van je positie. Sta je in de schaduw dan kun je andere magische aanvallen uitvoeren dan wanneer je in een verlicht stukje staat. Wel zo handig wanneer je de zwakke plekken van de vijanden wilt aanpakken.
Als extra bonus kun je de game ook nog eens met twee man co-op spelen, en zo kan mijn vriendin dus ook lekker meedoen. Eigenlijk heeft ze een schijthekel aan die Japanse shit, maar dat komt dan vooral door die zoete stemmetjes en de irritante muziek die ze hoort als ik aan het spelen ben. Maar sinds ze zelf mee kan doen, is haar kijk op dit soort games helemaal veranderd. En terecht!



### CONCLUSIE

Een van de mooiste Japanse RPG's op de PS3, en dat heeft echt met de kwaliteit en niet met het aanbod te maken.



JEROEN

SCORE **85**

Goed voor vele uurtjes zoetsappige muziek, dito kleurtjes en verhaallijn.

ETERNAL SONATA
PS3
NAMCO BANDAI / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



# PART 4: COMIC-CON

**Na de hitte van LA en de vrieskou van Madison werd Wouter overgevlogen naar de stad waar Spider-Man langs de wolkenkrabber scheert: New York! Middenin Manhattan bezocht Wouter de Comic-Con, het walhalla voor iedereen bij wie ook maar een druppeltje geekbloed door de aderen vloeit. En geekbloed, daar heeft onze Veendamse globetrotter liters van door z'n lijf stromen...**



De Comic-Con is een beurs in de meest basale zin van het woord. Honderden huis-tuin-en-keuken luitjes trekken er heen met in hun busje duizenden comics en/of stripboeken. Ze zetten op de beursvloer hun eenvoudige stands op en stallen vervolgens hun bizarre hoeveelheden plaatjesboekies uit. Iedereen heeft zijn eigen systeem, de een doet het op jaartal, de ander op alfabet, en dus is het zoeken geblazen voor de (be)zoekers. Want misschien heeft de ene dude Spider-Man 23 voor drie dollar te koop, terwijl de andere hem voor maar één Yankee-buck praktisch weggééft! Een plattegrond meenemen en kruisjes zetten is de beste manier van werken. Natuurlijk zijn er ook professionelere standhouders. Verschillende uitgevers van comics (zoals DC, Image en natuurlijk Marvel) maar ook van games hebben aan de linkerkant van de enorme zaal indrukwekkende stands neergezet, evenals de grotere comicwinkels en illustratiebedrijfjes.






## VIER OGEN

Heb je ook maar een beetje luv voor action figures, superhelden en mooie tekeningen, dan kan je beter een extra paar oogballen meenemen als je de Comic-Con bezoekt. Helemaal achterin de zaal is Artists' Alley te vinden en daar bieden vele striptekenaars hun artistieke uitingen aan. Als ze mazzel hebben dan vindt een talentscout van Marvel hun kunstwerkjes helemaal de shit en kunnen ze knaken verdienen met wat ze het liefst doen.
En dan heb ik 't nog niet gehad over de vele shirts en truien met geeky opdruk die er verkocht worden of de zaaltjes achter de schermen waar over de belangrijke dingen des levens wordt gedebatteerd (zoals bijvoorbeeld de kwestie van Mutant Registration). Fantasie of

## TRIPPICS



### JA ZUSTER!

Sinds een zeker evenement waar namens de PU meerdere in verpleegstersoutfit gestoken chicks rondliepen, heb ik een zwak voor de dames van het rode kruis.



### ÜBERGEEK

Je zou denken dat bijna iedereen op de Comic-Con er zo bijliep, maar nee, deze knakker was bijzonder genoeg voor een foto.



### JIJ HIER?

Wat ze in sletterigeAziatennaam op de Comic-Con deed, ik heb geen idee. Maar ik had er verder weinig problemen mee.




## ACTIVISION-ÜBERTRIP






"HET KIETELT DE LIEFHEBBER AAN ALLE KANTEN TOTDAT JE ER GIEBELEND AAN TEN ONDER GAAT."

een gebrek aan grip op de realiteit is hierbij een vereiste.
Er worden ook nog eens gloednieuwe trailers en films geshowed, je kunt bekende artiesten interviewen... kortom: het kietelt de liefhebber aan alle kanten totdat je er giebelend aan ten onder gaat.

### THE COMIC-CON EFFECT

Het vereist een bepaalde smaak, een liefhebberij die aan obsessie grenst, om van de Comic-Con te kunnen genieten, anders laat het je volledig koud of zou je je zelfs kunnen ergeren aan de enorme geekyness van dit alles.
Ik mag wel zeggen dat ík er behoorlijk warm van werd. Uren heb ik gespendeerd aan het nauwkeurig bestuderen van statuettes van The Hulk ter waarde van 500 dollar, aan het zoeken naar deel 1 tot en met 6 van The Infinity Gauntlet (als het je niets zegt: don't ask) en het aanschaffen van bijzonder onmodieuze t-shirts waar ik zelf helemaal leip van word omdat bijvoorbeeld Ash van Evil Dead er op staat.
Het bezoek aan de Comic-Con is een hoogtepunt geweest, een belevenis waar ik met veel plezier op terugkijk, al heeft het me een rib (en een sleutelbeen en een knieschijf) uit mijn lijf gekost.
Maar laat één ding duidelijk zijn: het was 't allemaal dubbel en dwars waard.



**THA BROTHAS**
Kostuum: mwoah, een vijfje.
Pose: Een dikke ACHT!!



**DE BUIT**
Dit heb ik allemaal weten te scoren op de Comic-Con: zes delen van The Infinity Gauntlet en zes geeky shirts van onder andere The X-Men, Army of Darkness en Thundercats.



**VERTREKKEN IN STIJL**
Het afscheid van de Comic-Con viel mij zwaar, maar de terugrit in een soepele limousine wist het leed iets te verzachten.

# GAMES OP DE COMIC-CON

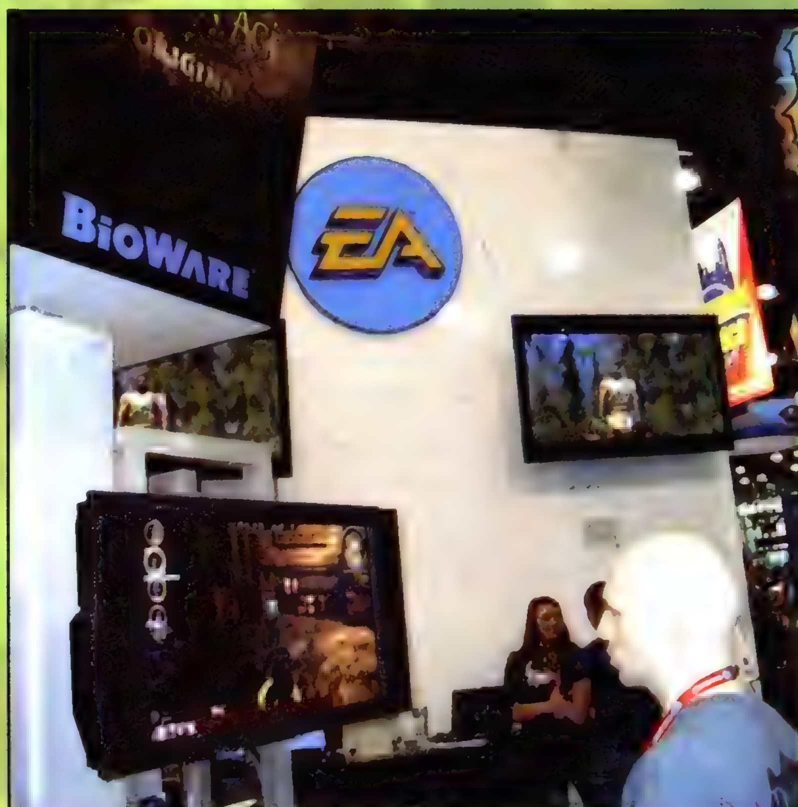
**Onze favoriete uitgevers waren goed vertegenwoordigd op de Comic-Con. Geen algemene stands van Microsoft, Nintendo of Sony weliswaar, maar wel van de grotere publishers.**

Natuurlijk was Activision er, met een speelbare **X-Men Origins: Wolverine** en een trailer van **Marvel: Ultimate Alliance 2.**
SEGA stond onder andere met **Sonic & The Black Knight** en **MadWorld** te pronken.






EA liet zijn enorme ballen zien door **Battlefield 1943** (de console-versie van 1942) op de beursvloer te dumpen. Daarnaast vond ik het heerlijk om te zien hoe een kereltje van een jaar of zeven een stoere gangster bestuurde en met de kolf van zijn shotgun op bijzonder brute wijze zijn slachtoffer bewerkte. **Godfather II** gaat zeker wat gestresste moeders tot gevolg hebben… en dat is mooi. Mijn persoonlijke EA-hoogtepunt moet toch wel **Dragon Age: Origins** zijn geweest dat speelbaar en al te checken was. Maar goed, Dragon Age is dan ook mijn hoogtepunt van alles op het gebied van games… dit jaar dan.




Atari maakte ook een solide indruk met een speciaal hokje voor een speelbare **Chronicles of Riddick: Dark Athena**, bewaakt door een in Riddick-oufit gestoken krachtpatser.

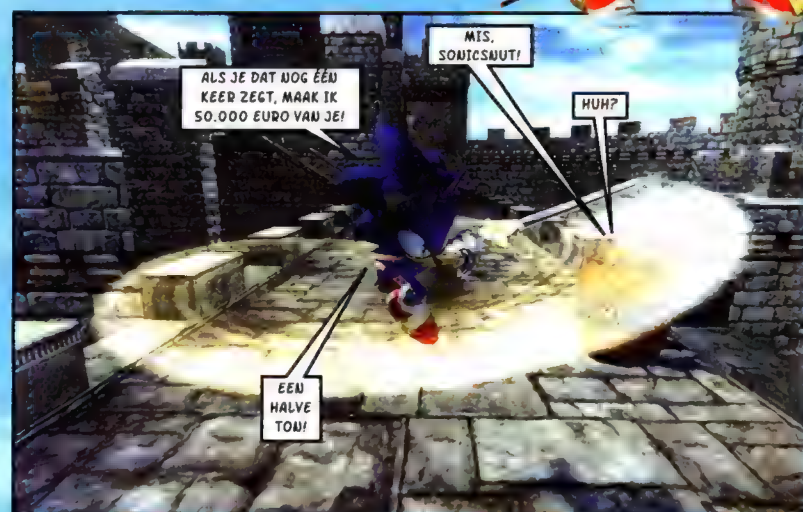


Daarnaast hadden ze een groep gasten ingehuurd in bruine overalls en met protonpacks op de rug, die natuurlijk de Ghostbusters moesten voorstellen, dit naar aanleiding van de nieuwe **Ghostbusters** game.
Tot slot waren Namco-Bandai met onder andere **Splatterhouse** en **Naruto**, THQ met **Dawn of War II**, Warner met **DC Universe Online**, Southpeak Games met **Velvet Assassin**, Ubisoft met hun nieuwe **Teenage Mutant Ninja Turtles** game en **H.A.W.X.** en Square-Enix met een speelgoedstand van de partij.
En ik maar denken dat ik niet voor de games naar de Comic-Con kwam…

# SONIC AND THE BLACK KNIGHT

JURJEN RENT DOOR DE MIDDELEEUWEN

**Net op het moment dat hij een hap van zijn broodje hete worst wil nemen, wordt Sonic verplaatst naar de Middeleeuwse wereld van Koning Arthur, alwaar hij heel veel moet rennen met een pratend zwaard in de hand. Jurjen ging kijken of dit, eh, interessante uitgangspunt ook een interessant spel heeft opgeleverd.**



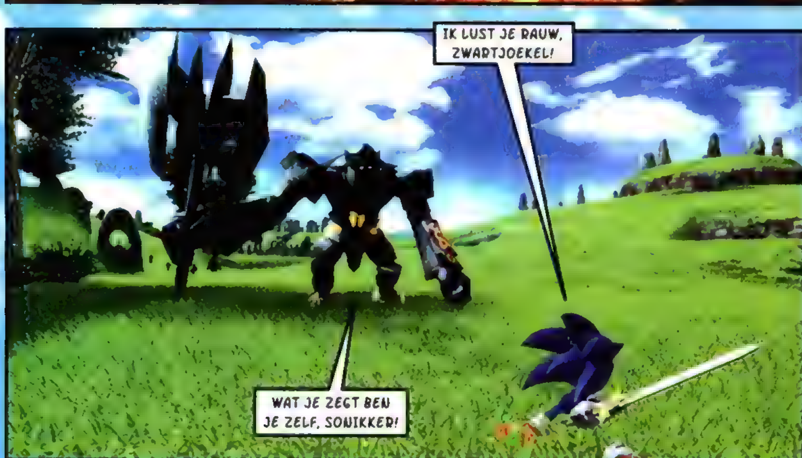

Godzijdank wordt het beginfilmpje niet gevolgd door zo'n verplichte en frustrerende tutorial als in de voorganger Secret Rings, maar kan de actie meteen beginnen.
Een tutorial is dan ook wel het laatste dat je nodig hebt in dit spel. Je moet simpelweg de richtingstick omhoog drukken om met Sonic te rennen over een behoorlijk smal pad, waarin je hem ook een ietsje naar links en rechts kunt bewegen. Zo kun je ringen oppikken (die er in dit spel opmerkelijk genoeg uitzien als tonnen en kruiken) en vijanden ontwijken.

Je kunt ook springen met de A-knop, en met de afstandsbediening wapperen om met je zwaard te zwiepen. Met de B-knop laad je de zogenaamde Surge Power op, waarmee je 'homing attacks' kunt uitvoeren.

## RIDDERLIJKE DINGEN

Een middeleeuws ogende plattegrond geeft toegang tot - uiteindelijk - dertien omgevingen met elk een handjevol lineaire levels, elk goed voor een minuut of drie aan razendsnelle gameplay.
Soms volstaat het de uitgang van een level te halen, soms moet je iets speciaals doen, bijvoorbeeld een bepaald aantal ringen schenken aan dorpsbewoners.
Ja, je leest het goed, Sonic moet ringen schenken aan dorpsbewoners. Hij is namelijk een ridder, en ridders doen ridderlijke dingen.
Er zijn nog een paar andere opmerkelijk handelingen die je moet of kunt verrichten, zoals het hakken tegen een pilaar om hiervan een brug te maken of het reflecteren van lichtstralen met je zwaard of kristallen laten exploderen.
Maar uiteindelijk bestaat de gameplay voor ruim 90 procent uit rennen en zwiepen.




## VOORUIT

Is het leuk of logisch dat Sonic zich met zijn vrienden in de Middeleeuwen bevindt en ringen schenkt aan dorpsbewoners?
Er is geen tijd om erover na te denken, want je moet vooruit, vooruit, vooruit. Stick omhoog en rennen maar.
Vijanden op je pad? Springen en zwiepen. Nog meer vijanden op je pad? Springen en zwiepen. Alweer vijanden op je pad? Springen en zwiepen maar.
Hup, daar gaat Sonic door een looping of roetsjt hij over een spoorrail zodat de vonken eraf springen. Deed ik dat? Deed ik iets? Er is geen tijd om erover na te denken, want je moet vooruit en er verschijnen vijanden op je pad. Springen en zwiepen maar, je weet hoe het gaat.



## TE WEINIG

De actie is zo eenvoudig en herhalend dat je het grootste deel van de tijd niet naar het beeldscherm hoeft te kijken. Doe je dat wel, dan zie je behoorlijk fraaie sprookjesachtige landschappen voorbij roetsjen. Ze deden me af en toe denken aan Zelda: The Twilight Princess. Als jij dat ook een mooi spel vond, ga je van de omgevingen in deze middeleeuwse Sonic-game wel genieten.
Grazige weiden, blauwgroene grotten, mijnen met lava... het is best geinig om daar eens op hoge snelheid doorheen te razen en je tegenliggers op hoge snelheid aan de kant te zwiepen.
Maar met al dat ge-ren en gezwiep is de actie naar mijn smaak wel wat te oppervlakkig om een hele game te kunnen dragen, zelfs al is ie erg kort.

> **"UITEINDELIJK BESTAAT DE GAMEPLAY VOOR RUIM 90% UIT RENNEN EN ZWIEPEN."**

### LEUK VOOR JE BROERTJE!

Deze review is geschreven voor de typische PU-lezer, dus iemand met behoorlijk wat game-ervaring, ook opgedaan in Sonic-spellen. Jongere spelers die nog niet zoveel van Sonic hebben gezien, zullen alleen dat razendsnelle rennen al supervet vinden, en zich aan de semi-automatische gameplay en eenvoud niet zo storen. Tel daarbij de coole personages, de kleurrijke omgevingen en het spannende ridder-thema, en dit lijkt mij een uitstekende game voor jochies van een jaar of tien die net een Wii hebben gekregen. Voor hen is deze Sonic minstens een 80 waard!

### CONCLUSIE

Sonic met een zwaard, je moet er maar op komen. Toch, het is best geinig om met die blauwe egel eens door van die middeleeuwse landschappen te rennen en ondertussen een beetje met je zwaard te zwiepen. Dus laten we het daar dan maar op houden: best geinig.



JURJEN

SCORE **64**

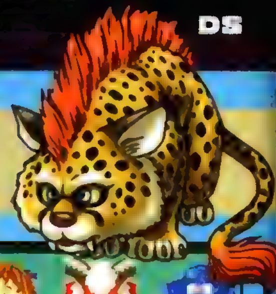
Vijf uur om het avontuur te voltooien. Daarna kun je nog wel voorwerpen verzamelen en personages vrijspelen voor het bijgevoegde vechtspelletje.

SONIC AND THE BLACK KNIGHT
WII
SONIC TEAM / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+



# DRAGON QUEST V: THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE



**JURJEN WORDT GERAAKT**

**Dragon Quest V ziet eruit als de zoveelste traditionele RPG op de DS. Tot op bepaalde hoogte is het dat ook. Maar dat betekent niet dat er onder het bekend ogende oppervlak geen bijzondere dingen verscholen gaan. Jurjen vertelt.**

Het spel begint op een schip. Nee, dat is niet waar, het spel begint met je geboorte. Dat is wel een mooie manier om een spel te beginnen: met je geboorte. Je vader bewondert je huilpartijen, je moeder geeft je de naam die je bij je bestand hebt ingevuld, en daar ben je dan, klaar voor het avontuur. De reis van je leven kan beginnen. [illegible] voeten, en geeft van tijd tot tijd nieuwe [illegible] aan de [illegible] speelbaarheid.

## LEVENSREIS

Maar waar gaat dit spel nu eigenlijk over? Dit spel gaat over de zoektocht van een jongen naar de held die de wereld moet redden. Dat jongetje ben jij. Gaandeweg het avontuur word je ouder, wijzer en sterker. Een paar keer krijg je zelfs het gevoel dat je een bepaald hoofdstuk van je levensreis hebt afgesloten, en dat de tijd is gekomen een nieuwe, meer [illegible] weg in te slaan. Bijvoorbeeld op het moment dat het spel weer een sprong van tien jaar voorwaarts maakt en je dus als tienjarige verder speelt. Het voelt spannend maar ook eenzaam om je verleden achter je te laten. Gelukkig hebben [illegible] de [illegible] gewoonte op onverwachte momenten weer op te duiken.

Het is wel duidelijk dat alle sporen naar de schat leiden...

## VERKNOCHT

Het verhaal van Dragon Quest V is niet zo bijzonder, maar het wordt wel bijzonder goed en meeslepend verteld. En je beleeft het zoals je het alleen in een videogame kunt beleven. Door elke stap om de held [illegible], voel je je emotioneel meer [illegible] tot vrienden. Je raakt gehecht op [illegible] en [illegible] op de monsters die je [illegible] verzamelt en [illegible] gevechten [illegible]. Als er [illegible], maakt dat diepe indruk. Je raakt ook een beetje verknocht aan de plaatsen waarheen je op en neer reist. Soms zijn je hier wat langer [illegible] dan noodzakelijk is [illegible] maar meestal zul je proberen de draad van het avontuur zo snel mogelijk weer op te pakken. Je bent als een schip met de wind in de zeilen: je wilt vooruit.

## WAUW

Er wordt een sprong van tien jaar voorwaarts gemaakt. Je bevindt je aan boord van een schip dat met de wind in de zeilen voorwaarts door de golven klieft. Je gebruikt de richtingsknop om weer het dek een stukje omhoog te lopen, totdat je [illegible] achter het [illegible] verdwijnt. Oké, houd nu eens de R-knop of L-knop eens ingedrukt. Wauw, inderdaad, de hele wereld roteert rondom je personage. Kijk daar is hij weer! Dit trucje kun je op de meeste plaatsen in Dragon Quest V uit-





## TRAAGHEID

Dat is niet altijd even gemakkelijk. Soms kun je pas weer een stapje verder als je met een bepaald poppetje hebt gepraat, en zo'n personage bevindt zich niet altijd op de meest voor de hand liggende plaats. Er zit ook een soms wat slepende traagheid in het avontuur. Je moet veel praten, kunt niet rennen, maar krijgt wel te maken met onzichtbare vijanden die zich om de haverklap op je storten. Daar moet je zin in hebben, of dat moet je maar accepteren. We hebben het [illegible] te maken met een avontuur dat in oorspronkelijke vorm alweer zestien jaar geleden verscheen. Ik had deze game nooit eerder gespeeld, maar ben erg blij hem nu te hebben 'ontdekt'.

**"AFSCHEID VAN DRAGON QUEST 5 NEMEN, GAAT MIJ MOEILIJKER AF DAN BIJ ANDERE SPELLEN."**

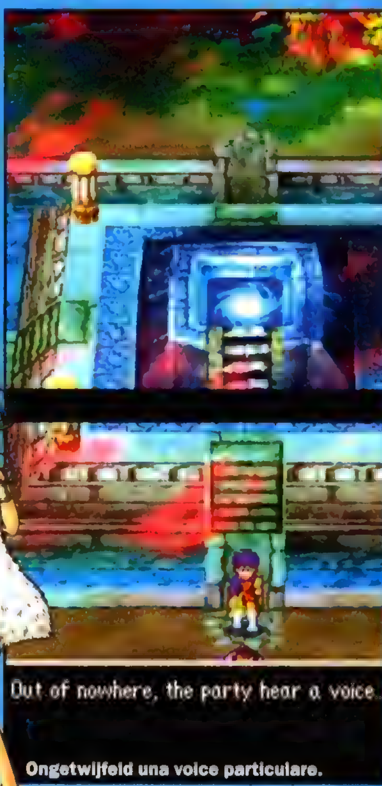


Kenichi takes 18 points of damage!

De draken, heetgebakerd als ze zijn, zouden later nog een vlammende discussie krijgen of het nou tien of achttien punten waren...

### GOKKEN!

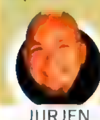
Ergens halverwege je avontuur bereik je een casino vol gokautomaten en andere kansspelletjes. Het loont de moeite hier wat tijd door te brengen en een beetje te cheaten door vaak te saven (als je hebt gewonnen) en te resetten (als je hebt verloren). Na een middagje pielen moet je op die manier genoeg Tokens hebben gewonnen voor het supersterke Metal King Sword of de nog brutere Gringham Whip. En die zul je goed kunnen gebruiken!




Ongetwijfeld una voice particulare.

### CONCLUSIE

Inmiddels ben ik niet alleen in het echt maar ook in het spel getrouwd en heb ik kinderen. En de legendarische held heb ik ook al gevonden. Dus is het tijd om afscheid van Dragon Quest V te nemen. Dat gaat mij moeilijker af dan bij andere spellen.



JURJEN

SCORE **88**

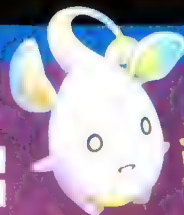
Dertig uur in het avontuur, tien uur in de casino's.

DRAGON QUEST V: THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE
DS
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

12+



# ELEBITS:



JURJEN SPEELT EEN MIX VAN ZELDA EN POKÉMON

## THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

**'Heeee, grote jongen! Weer eens lekker aan de Pokémon?' vroeg Ed, terwijl hij Jurjen amicaal op de schouder sloeg. 'Nee, man, ik ben toch geen kind meer!,' antwoordde Jurjen. 'Ik speel Elebits!'**

Soms zie ik mezelf zitten, als echt, dertigjarige man met in mijn ene hand een DS en in mijn andere een stokje. En dan denk ik: 'wat is er van mijn leven geworden?'
Ik heb geen haar, geen rijbewijs, geen vaste baan...
Oké, gelukkig heb ik wel alle cups gehaald in Mario Kart Wii en bezit ik een goed gevulde map met Pokémon-kaartjes. Dus van een mislukt leven valt niet te spreken...
Toch begon ik aan het begin van Elebits: Adventures of Kai & Zero wel weer even ernstig te twijfelen. Of het niet wijzer zou zijn een wat meer volwassen vorm van broodwinning te vinden...




Haar vader was een fanatieke Feyenoord supporter die alles probeerde om het seizoen 2008-2009 over te kunnen slaan.

### MIERZOET

Zozo, wat was dat beginfilmpje verschrikkelijk zeg. Met het meest tergende heliumverdunde kinder stemmetje aller tijden vertelde hoofdrolspeler Kai hoe hij 'een beter mens' werd door zijn vriendschap met de Omega-Elebit Zero, terwijl er langzaam mierzoete wattenwolkjes over het bovenste scherm gleden. Een beetje kiddy kan geen kwaad, maar dit was zelfs voor mij niet te verdragen.

Pas toen de actie op het onderste scherm begon, durfde ik weer adem te halen. Want het spel zag er toch wel aantrekkelijk uit, en de touch-screenbesturing bleek prima te werken.
Ik besloot het spel een kans te geven en had er stiekem ook wel een beetje zin in.

### SPECIALE VERMOGENS

Dat Ed het spel voor Pokémon aanzag, is trouwens niet zo vreemd. Hij zag een jongetje met een rood-wit petje dat op de voet werd gevolgd door een gutig monstertje met puntige oortjes. Dus wat wil je.
Het jongetje heet Kai, het monstertje heet Zero, en die laatste doet zijn naam eer aan want je kunt er bijna niets mee.
Gelukkig zijn er tientallen andere Omega-Elebits te verzamelen, en die hebben allemaal wel speciale vermogens. Er is er bijvoorbeeld één die je over water kan dragen, één die vuur kan spuwen en één die als een magneet functioneert.
Dit klinkt inderdaad wel heel erg als Pokémon, maar eigenlijk kun je ze beter vergelijken met de voorwerpen in een andere grote spelserie van Nintendo: Zelda.






### MEER ELEBITS OP KOMST

Twee jaar geleden verscheen voor de Wii het eerste Elebits-spel, waarin alles draaide om het vangen van Elebits en gooien met voorwerpen vanuit een eerste-persoons perspectief. Naar het schijnt werkt Konami alweer een tijdje aan een vervolg op deze Wii-game, deze zou op de komende E3 in ieder geval speelbaar moeten zijn.

### IN DE GEEST VAN ZELDA

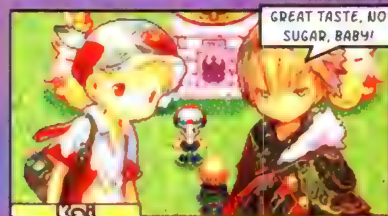
Inmiddels heb ik de game voltooid (in 20:13 uur), en ik kan je vertellen dat dit geen kinderspel is geweest. De uitdagingen zijn zowel qua type als qua niveau heel goed vergelijkbaar met die van de laatste portable Zelda-games (Minish Cap en Phantom Hourglass), wat betekent dat je regelmatig vastloopt op forse, in de omgeving geïntegreerde, puzzels met allerlei schakelaars en platformen, en dat de eindbaasgevechten (net als in het spel) ook best wel vindingrijkheid en inspanning vereisen.
Zoals gezegd kun je de Omega-Elebits min of meer als voorwerpen gebruiken, je sloopt een kleinen barricade bijvoorbeeld niet met een hamer maar door je 'Power Omega' er tegenaan te laten stoten.
Door Zelda-achtige puzzels en de hoge productiewaarden is deze Elebits best een waardig alternatief voor spelers die op zoek zijn naar iets "in de geest van Zelda".

"EEN WAARDIG ALTERNATIEF VOOR ZELDA".




### VERSCHILLEN

Let wel, er zijn ook veel verschillen met Zelda. Je reist bijvoorbeeld met een vliegende bus van land naar land, en dat is dus wat anders dan de Zelda-structuur van bovenwereld en kerkers. Ook hoef je - los van de eindbaasdingen - niet te vechten. Je houdt je tijdens je zwerftochten voornamelijk bezig met het verzamelen van 'gewone' Elebits, waarmee je het wattage kunt gebruiken om, bijvoorbeeld, liften te activeren, poorten te openen en Omega's te laten evolueren.
Zie dit dus meer als een lekkere mix van Pokémon en Zelda, op smaak gebracht met wel aardige ideeën van Konami zelf. Jammer van dat kinderachtige verhaaltje!




### CONCLUSIE

Laat je niet foppen door dat kinderachtige verhaaltje waarmee het spel begint, want dit is zeker geen kinderspel! Wat het wel is? Een uitgebreid avonturenspel 'in de geest van Zelda', met volop volwassen uitdagingen.



JURJEN

SCORE 78

Uitgespeeld in twintig uur.

ELEBITS:
THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO
KONAMI
DS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
7+



ASUS raadt Windows Vista® Ultimate aan.









WARNING!

IT MAY BE TOO REAL

asus G series

empowering your games



asus G50

asus G71

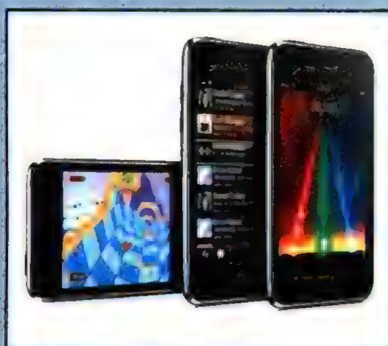
De G-series zijn gemaakt voor gamers en deze modellen maken deel uit van de gerenommeerde gaming 'Republic of Gamers'(ROG) Line-Up. De nieuwe modellen G71 (17" breedbeeld) en G50 (15,4" en 15,6" breedbeeld) geven krachtige gaming prestaties in een robuust jasje voor de hardcore gamer.

De nieuwe modellen zijn uitgevoerd met krachtige functies zoals een tweede beeldscherm met direct messenger, schitterende 3D-prestaties met de nieuwste Nvidia Geforce videokaarten en een grote SATA harde schijf, met meer opslag ruimte en snelle toeren. Met een schitterend scherm en snelle responsetijd draaien de spellen beter dan ooit. De overclock mogelijkheden stellen je in staat om de meest extreme prestaties te leveren. De G-series zijn adembenemend door hun robuuste design en de interactieve verlichting aan de zijkanten. De modellen worden geleverd met alle toebehoren voor uw mobiele gaming behoeften, de Republic of Gamers rugzak, de ASUS gaming muis en bij sommige modellen zelfs een exclusieve Steal Series Hoofdtelefoon. Samen met high-definition audio, de Intel ® Centrino ® 2 processor technologie en het Legitieme Windows® Vista Ultimate besturingssysteem, vormt de G-series de nieuwe norm voor mobile gamers, die de prestaties van speciale gaming platforms in een draagbaar pakket verpakken.

Met de ongekende prestaties van de G-series kan je iedereen, altijd en overal verslaan.

# iPHONE IS GOED OP WEG

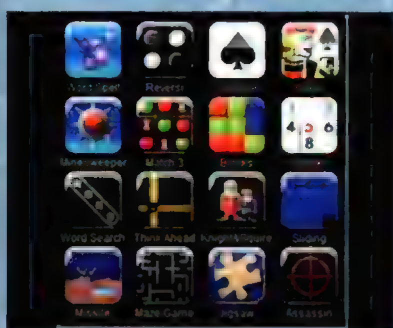
Dit stukje mag je best onder de noemer fanboy gedrag scharen. Het is nu eenmaal een gegeven dat hier op de redactie momenteel meer gespeeld wordt op de iPhone dan op de PSP of DS.
Kunnen we daaruit concluderen dat de opzet van Apple geslaagd is? Nou, dat is wellicht iets te enthousiast geredeneerd, maar Apple is goed op weg en heel veel uitgevers scharen zich inmiddels achter het even oude als hippe bedrijf.





## APPSTORE

De vraag of Apple met de iPhone/iPod Touch, Nintendo en Sony gaat wegblazen van de handheld markt, kan absoluut nog niet beantwoord worden, maar wel is het zo dat alles er dankzij de App Store een stuk gemakkelijker op is geworden. Met één druk op de knop download je in een mum van tijd een paar leuke (en goedkope!) spelletjes en daar hoef je de deur niet eens voor uit. Dat is natuurlijk een bijzonder groot voordeel ten opzichte van de DS of PSP. Maar Apple heeft nog een lange weg te gaan. Lang niet iedereen die handheld gamen tof vindt, is in het bezit van een iPhone of iPod Touch en zolang dat nog niet het geval is, zullen de DS of PSP nog wel even op hun troon blijven zitten.
Toch... ook niemand had verwacht dat Apple de MP3 markt zou overrompelen met haar iPods, maar mede dankzij nieuwe, kleinere en vooral goedkopere modellen lukte het Apple om het grote publiek voor zich te winnen.
Dit zou voor de iPhone/iPod Touch ook zo maar kunnen gaan gebeuren, zeker als de geruchten waar zijn dat we in juni nieuw modelletjes mogen verwachten. We houden het voor jullie in de gaten.







# GAMES

## HEAVY MACH

APP STORE

Kijk, dit is nog eens vet. Een soort dikke tank shooter voor je iPhone /iPod Touch.
Je bestuurt het gevaarte door je iPhone/iPod te kantelen en met je vingers laat je de tank springen, wissel je van wapen en knal je daar waar je op het scherm tikt.
Het ziet er niet alleen super vet uit, het speelt ook nog eens als een trei... erhm tank. De actie is heerlijk explosief en... oké, we houden al op met onze flauwe voorspelbare woordgrapjes.
Maar neem maar van ons aan dat je geen genoeg zult krijgen van deze game. De actie is super intens en je zult best een tijdje bezig zijn om het tot een goed einde te brengen.
Dit soort games mogen wat ons betreft vaker verschijnen op Apple's wonderkindjes. Wat een vette shit!



SCORE: 8

## HERO OF SPARTA

GAMELOFT

Oké, Kratos en Dante maken wellicht korte metten met deze Hero of Sparta, maar op de mobiel weet deze meneer absoluut van wanten. De controles zijn super simpel en de moves zijn ontiegelijk vet.
Hero of Sparta is alleen een beetje kort, en dat is toch een beetje een teleurstelling. Zeker wanneer je bedenkt dat de game zo ontzettend lekker wegspeelt.
Je knokt je een weg door alle Griekse mythen en sagen terwijl je je wapens upgrade met de ervaringspunten die je verdient door hordes vijanden in elkaar te trappen. Alleen het feit dat je hier té snel klaar mee bent, zorgt ervoor dat het cijfer niet hoger uitpakt.
De iPhone/iPod Touch versie van vorige maand beviel ons ietsje beter, maar deze Phone versie is zeker geen miskoop, hoor.



SCORE: 7

## MaffeMugShot



Hé, is dat niet zo'n gekke koe uit Little King's Story? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij de uitgeknipte figuurtjes tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Rik (we hebben je mailadres). Hij wint een vette goodie.

# DOWNLOADABLE GAMES

**Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).**

## ONSLAUGHT

WiiWARE / Wii

Xbox 360-bezitters hebben Halo, PS3-bezitters hebben Killzone. En Wii-bezitters? Zij hebben... ONSLAUGHT!
Gebruik je machinegeweer en bazooka om groene rupsen en radioactieve vlinders aan stukken te schieten in kale landschappen! Probeer ondertussen niet te bezwijken onder de verschrikkelijk monotone computermuziek! Haha, da's lachen. Maar nu even serieus: hoe komt dat toch, dat er nog geen FPS van Halo-formaat voor de Wii is verschenen?
Zelfs in het oersimpele Onslaught kun je merken dat de Wii-controller gewoon gemaakt is voor een vette FPS.
Zal het aankomende Conduit dan eindelijk de meesterlijke first-person shooter worden die de Wii-controller verdient? Geen idee, maar saaier dan Onslaught kan hij moeilijk worden.






1000 Wii PUNTEN **SPELERS** 1 - 4 (online) **SCORE**



## SONIC CHAOS

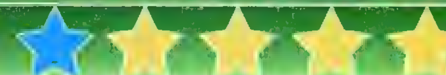
VIRTUAL CONSOLE / Wii

Retrogamen op je Wii: het was leuk toen het nog nieuw was, maar ondertussen begint het een beetje belegen te worden.
Neem nou dit Sonic Chaos dat oorspronkelijk verscheen voor het 8-bits Master System: leuk spelletje, knap gemaakt, zeker voor die tijd en gezien de beperkingen van de hardware... maar tijdens het spelen kregen we toch een beetje het gevoel dat we met een dode egel aan het rollen waren.
Dat komt natuurlijk ook doordat we Sonic vooral associëren met zijn flitsende 16-bits hoogtepunten. Met die Sonic in topvorm in ons achterhoofd, vinden we die schokkerige 8-bits beelden gewoon een stapje te ver terug in de tijd. De levelontwerpen zijn trouwens ook niet veel soeps.
Mensen die klagen over Sonic's nieuwste spellen en beweren dat zijn oude platformers allemaal fantastisch waren: deze game bewijst jullie ongelijk.





500 Wii PUNTEN **SPELERS** 1 **SCORE**



## FAMILY GLIDE HOCKEY

WiiWARE / Wii

Air Hockey. Ken je dat? Wij speelden het altijd op vakantie. Waar we ook kampeerden, er was altijd wel zo'n groezelige kantine in de buurt, met in een achterafzaaltje een biljart, een arcadekast (hoogstwaarschijnlijk House of the Dead) en zo'n met fluorlampjes verlichte Air Hockey-tafel. God, wat hebben we een lekkere campingsletjes geneukt op dat soort tafels. Tenminste, daar droomden we dan van, 's avonds in onze warme slaapzak.
Maar goed, nu is Air Hockey voor het eerst dan ook te spelen op de Wii. Hoewel, voor het eerst? Natuurlijk zit er ook al zoiets in Wii Play, dat spel dat jij al in de kast hebt staan. Ga die dus maar spelen, en niet deze WiiWare-versie van Air Hockey, want die is gewoon kut.
We werden zelfs kotsmisselijk van die kloterige minigames en die domme graphics. Zucht. Wij zijn toe aan vakantie.







500 Wii PUNTEN **SPELERS** 1 - 4 **SCORE**



# CLAY FIGHTER

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Wij van de PU raden het gebruik van wiet, alcohol en andere drugs ten strengste af. Wil je toch eens lekker melig worden, dan adviseren wij klei. Ja, je leest het goed, klei.
Alle vechtersbazen in deze oude 2D-fighter zijn gemaakt van klei, dus ook die boze sneeuwpop en die dikke operazangeres. Wanneer dat soort klei-poppetjes gaan knokken, wordt dit natuurlijk dikke pret, en...
Ach, wie houden we ook voor de gek. Dit spel is gewoon dikke ruk en helemaal niet grappig. De humor is zo gedateerd, dat je toch wel flink wat wiet, alcohol of andere drugs moet gebruiken voordat je erom kunt lachen.
Bijkomend voordeel van je benevelde toestand: dan vallen de schokkerige animaties, lompe moves en onevenwichtige krachtsverhoudingen ook wat minder op.



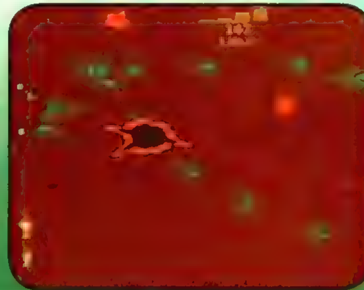
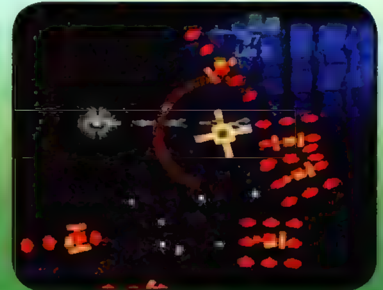


800 WII PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE

# RIFF EVERYDAY SHOOTER

PLAYSTATION STORE / PSP

Ken je dat ene schietspelletje nog? Met die explosies die als gitaarriffs klinken? Nou, dat spelletje komt dus naar de PSP!
Het gaat hier, net als bij Super StarDust Portable, om een overzetting maar anders dan bij StarDust, is Everyday Shooter echt een één op één kopie geworden. Wel zijn de controls wat aangepast, waardoor je het scheepje nu beweegt met de analoge stick terwijl je schiet met de vier actietoetsen. De actie wordt hierdoor wat vertraagd zodat het op de PSP nog goed te volgen is.
Het spelletje is best oké, maar het blijft een beetje jammer dat er vrijwel geen veranderingen in de game zelf zijn doorgevoerd want het voelt nu eenmaal wat bevredigender als je het idee hebt iets nieuws te spelen.

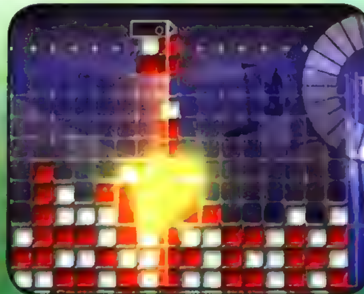
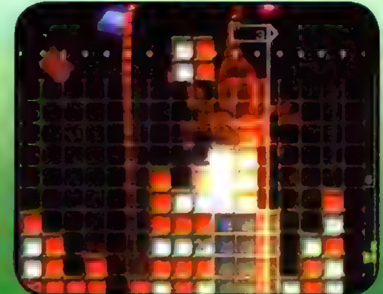



€ NNB SPELERS 1 SCORE

# LUMINES SUPERNOVA

PLAYSTATION STORE

Het kon eigenlijk niet uitblijven: een Lumines voor de PS3. Grootste probleem is echter dat deze puzzelaar al op werkelijk alle andere denkbare systemen is verschenen.
Zijn we er desondanks blij mee? Tja, voor diegene die Lumines nog niet kent (wie in hemelsnaam?) is en blijft het een fantastisch spel, maar voor wie Lumines al op zijn mobieltje, PSP, Xbox en z'n moeder heeft gespeeld, is het natuurlijk helemaal niet zo speciaal meer.
Want ondanks het achtervoegsel "Supernova", is ook deze Lumines gewoon Lumines. Puzzelen met hippe achtergrondmuziek dus.
Sla er maar een ouwe PU op na als je wilt weten hoe of wat, want wij hebben geen idee wat we nog meer moeten vertellen over deze oude game in een nieuw jasje. Hoewel 't met dat nieuwe jasje ook wel meevalt.

€ 9,95 SPELERS 1 SCORE

# 3 ON 3 NHL ARCADE

PLAYSTATION STORE / XBOX LIVE ARCADE

IJshockey leeft voor geen meter in Nederland. IJs wel en hockey ook, maar een combinatie van die twee heeft hier alleen begin jaren '80 enige populariteit genoten (dat weet alleen Ed nog).
Tja, wij houden nu eenmaal ook niet van American Football. Waarom? Misschien heeft 't te maken met al die overdreven regeltjes en de hardheid van de sport. Je weet wel, dat ongegeneerd beuken.
In games is dat dan wel weer leuk, tenminste die hardheid dan. En zie hier een ijshockey game, zonder regeltjes maar met beuken! Overdreven beuken, zelfs.
Je kunt spelers verkleinen of juist vergroten, en met name dat laatste is erg leuk. Zeker wanneer je lekker gaat rammen en rossen met die grote kerels. Dan vliegen de kleinere mennekes gemakkelijk over de randen van het speelveld, en dat is misschien nog wel leuker dan scoren.





800 MS POINTS € 9,99 SPELERS 1 SCORE

## COLOFON

**POWER UNLIMITED**
HUB uitgevers

**HOOFDREDACTEUR** Niels Roodenburg
**ADJUNCT HOOFDREDACTEUR** Jeroen Roding
**EINDREDACTEUR** Ed Wiggemans
**REDACTIE** Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, Amsterdam
**ILLUSTRATIES** Jordi Peters
**MARKETING** Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
**UITGEVER** Martin Smelt
**DIRECTIE** Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
**ACCOUNT MANAGER** Pim Versteijne
**COMMERCIEEL MANAGER** Danny Francken
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE** Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
**DRUK** Roto Smeets Utrecht

**Abonnementen**
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl.
Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

**Privacy** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT


## TO DO LIST

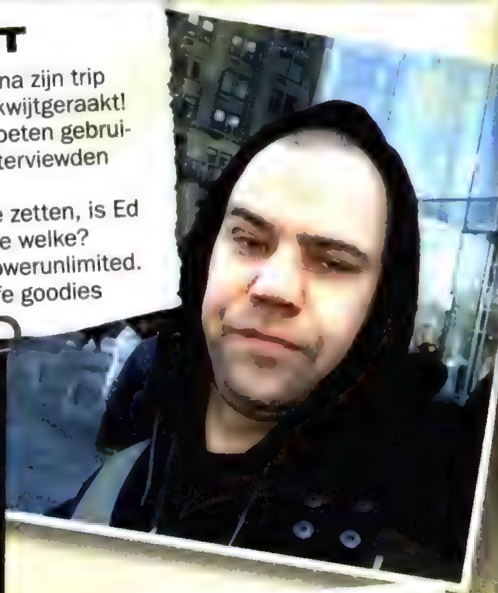
- DE E3 IS VOOR JULLIE NATUURLIJK NOG VER WEG, MAAR VOOR ONS IS HET AL BIJNA DAGELIJKSE KOST. NU IS NAMELIJK DE TIJD OM DE BESTE AFSPRAKEN TE MAKEN, JE BIJ EEN 'BEHIND CLOSED DOORS' NAAR BINNEN TE LULLEN EN DE TICKETS VOOR DE MICROSOFT-, NINTENDO- EN SONY-PERSCONFERENTIES TE REGELEN. WANT JE VERGEEFT HET JEZELF NOOIT ALS JE ER NIET BIJ WAS TOEN DE XBOX 720 EN DE PSP 2 WERDEN AANGEKONDIGD...
- WE WACHTEN NU AL MAANDEN OP DE EERSTE SIMULATIE WAARIN JE DE KREDIETCRISIS HET HOOFD MOET BIEDEN. VETTE AFZETMARKT, WANT DAN KUNNEN AL DIE ONTSLAGEN BANKIERS DIE DEZE SHITZOOI HEBBEN VEROORZAAKT EENS LEKKER OEFENEN. EN ALS BANK HUUR JE DAN DE MENSEN IN DIE BOVENAAN DE RANKING STAAN.
- NU DE RELEASEDATUM VAN OPERATION FLASHPOINT II EINDELIJK IS VRIJGEGEVEN, MOETEN WE TOCH ONDERHAND OOK WEL EENS EEN PREVIEW VERSIE GAAN SCOREN. WETEN WE METEEN OF WE NU WEL OF GEEN ZOMERVAKANTIE MOETEN GAAN BOEKEN.
- WE GAAN JJ ALS STEVEN SEAGAL-FAN TOCH MAAR EENS VRAGEN VRIENDJES TE WORDEN MET VIN DIESEL NU WHEELMAN EN DE NIEUWE RIDDICK ER AAN KÓMEN. MAAR ZOLANG HIJ HET KAPSEL VAN SEAGAL HELEMAAL DOPE VINDT, WORDT DAT LASTIG...
- WE WILLEN VAN GUERRILLA GAMES WETEN WAT ZE GAAN DOEN NU KILLZONE 2 KLAAR IS. WANT WAT IS ER NU WAAR VAN DIE SECRET GAME WAAR ZE MEE BEZIG ZIJN...

## ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Onze gekleurde medemens wordt deze maand wel te kijk gezet door de game-industrie. Zombies in Resident Evil 5 en een weirde mafkees in Afro Samurai. Begint Wilders invloed te krijgen in developers kringen?
★ Microsoft heeft mazzel dat Halo Wars goed ontvangen wordt door de media. Anders hadden we hier mooi de woordspeling: 'PU wars van Halo' kunnen maken.
★ En als we dan toch bezig zijn: we hadden de woordspeling voor H.A.W.X. als 'hoogvlieger' ook al klaar liggen.
★ Het is misschien politiek allemaal wat incorrect, maar we hebben deze maand weer met enorm plezier geslacht. Zombies, zeventiende eeuwse soldaten, cartoony characters... alles kreeg slaag van ons. En toch staan we gewoon op als we een oud vrouwtje in de tram zien staan, hoor.
★ Steven vraagt zich al weken af wat hij fout heeft gedaan. Wouter twaalf dagen in de VS op trip met alles erop en eraan, en hij in drie dagen op en neer naar Santa Monica...
★ Het kan verkeren. Grootmacht Eidos koos een jaar of vijf geleden na Shellshock voor een andere developer dan Guerrilla Games. En kijk nu: Guerrilla is koning en Eidos zit diep in de shit. Wij gaan niet met die gasten naar het casino.
★ Ligt het nu aan ons of krijgen jullie bij de titels StormRise en Codename Panzer ook de associatie met foute skinhead bands?
★ Toch bizar dat Pro Evolution Soccer 2009 op de Wii beter is dan de PS3- en Xbox 360 versies. Misschien moet Konami het daar volgend jaar maar bij houden...

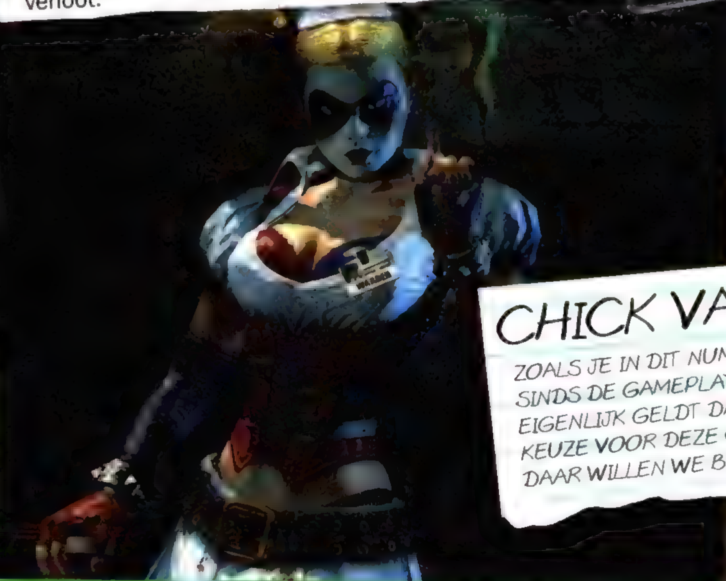
## WOUTER WAS HET EFFE KWIJT

Jongens, wat waren we opgelucht toen Wouter weer heel thuiskwam na zijn trip dwars door Amerika. Op z'n blocnote na was ie zelfs helemaal niets kwijtgeraakt! Helaas stonden op dat blocnote allerlei aantekeningen die hij had moeten gebruiken voor z'n artikelen. Het gevolg was dat hij enkele namen van geïnterviewden niet meer kon achterhalen.
En omdat het geen gezicht is om op die plekken vraagtekens neer te zetten, is Ed zo brutaal geweest twee van die namen zelf te verzinnen. Weten jullie welke? **Mail de twee fake namen uit Wouter's übertrip** naar: prijsvraag@powerunlimited.nl ovv fake namen. Onder de goede inzenders worden meerdere toffe goodies verloot.



## DROL VAN DE MAAND

SHELLSHOCK 2
Zullen wij net als Jan een voorspelling doen? Shellshock 3 komt er nie!



## CHICK VAN DE MAAND

ZOALS JE IN DIT NUMMER KUNT LEZEN, HEEFT WOUTER SINDS DE GAMEPLAY 2007 IETS MET VERPLEEGSTERS, EN EIGENLIJK GELDT DAT VOOR ONS ALLEMAAL. VANDAAR ONZE KEUZE VOOR DEZE CHICK VAN DE MAAND. DAAR WILLEN WE BEST EENS MEE IN BAD, MAN!

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

**12%** Klop krijgen van Steven in Street Fighter IV.

**10%** Ons afvragen of wij nu zo slecht kunnen gamen of dat de besturing van Resident Evil 5 niet helemaal je-van-het is.

**7%** Wouter z'n fake Amerikaanse accent afleren.

**9%** Niet weten wat we nu van de nieuwe DSi moeten denken...

**5%** The Lost and Damned downloaden voordat de massa dat gaat doen.

**5%** Tijdens het wachten GTA Chinatown spelen.

**11%** 50 Cent een droplul vinden, maar wel een droplul met een leuke game.

**13%** Eindelijk weer eens hardcore trots zijn op de Wii dankzij Madworld.

**4%** JJ geruststellen dat er geen game over Ronaldo is gemaakt, maar dat het spel Rolando heet. Hij heeft 't namelijk niet zo op die Portugese vetkuif.

**24%** Een pilsje happen op de Killzone 2 Party. Nou twee dan. Nou...

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JURJEN, KUN JE DIE DS EENS NEERLEGGEN, WE WETEN HEUS WEL DAT JE ALLE POKÉMON KUNT VANGEN.
- NOBYNOBYBOY... IS DAT LEUK?
- WIE O WIE WORDT BLIJ VAN MARIO AND LUIGI?
- ♫ PATA PATA, PATA PON, PON, PON, PATA, PON. ♫
- WOUTER, PAK JE KOFFERS. JE HEBT WEER EEN TRIPJE. VOOR JE LIEVELINGSGAME NOG WEL: DE SIMS 3!
- VRIJWILLIGERS VOOR GI JOE?
- WE KREGEN EEN OFFER WE COULDN'T REFUSE...
- PUZZELEN MET PUZZLE QUEST GALACTRIX. PAS OP VERSLAVINGSGEVAAR!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 185 LIGT 17 APRIL IN DE WINKELS

## ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

**Ed heeft er weer een stelletje voor jullie verzameld: een paar heerlijke "verhaspelingen" van de Nederlandse taal. Copyright: de PU redactie... Voor de duidelijkheid heeft onze eindbaas tussen haakjes gezet wat volgens hem bedoeld werd.**

(I)ets aan- en uitschakelen (in- en uitschakelen)

(J)e kunt ontroerend goed (onroerend goed)

(M)ario and Sony at the Olympic (G)ames (Sonic)

(R)uwe bolster met een zachte pit (blanke)

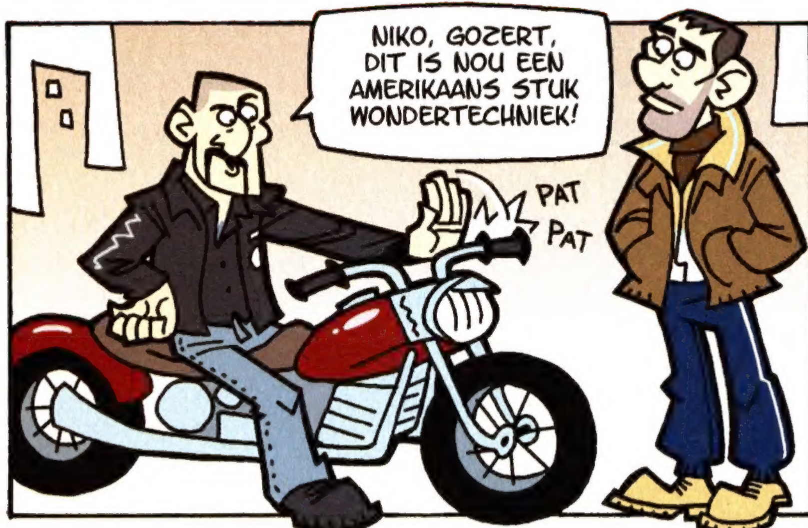
(S)oçiaal-Nationalistisch (Nationaal-Soçialistisch)

(O)ver gigantische sprongen heen (j)umpen! (uuuuhh....)

## "LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

GTA: THE LOST AND DAMNED


















MOGE DE BESTE WIENEN!